

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIA
89
二次元狂热
花残月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『坊之岬海鲜』
4GB DVD光盘
1 『山海战记』兑换卡：小乔冬装版限定兑换卡，安卓版的用户可以兑换超值红包
2 Lovelive收藏卡第九弹 星座篇
全SR·UR(未觉醒&觉醒)18枚
2枚UR 样式大升级 特殊工艺 闪卡 制作
3 Lovelive μ's全员九款纸模一同附赠！
4 由知名画师Pen创作的《山海战记》限定应援插绘海报
天朝原创同人海报x1
『粗点心战争』海报x1
『青春波纹』海报x1
5 提督镇桌之宝大和
精美半透明15cm直尺
冥海魔女的备忘录
专访半次元人气coser Ely
一月新番中的文艺之作
『灰与幻想的格林姆迦尔』与十文字青
论推理番复兴的夭折、“日常之谜”的劣化与其他
痛批『樱子小姐』与『春与夏推理事件簿』
月人势力代表绵月依姬绵月丰姬姐妹
超幻想乡级战斗力的来源解析
从东京“咸蛋超人”狂热说起
收集癖与车站章 铁道宅的究极收藏
『伊苏』、『异度装甲』系列的画风奠基人
才华横溢却不甘寂寞的田中久仁彦
产生文化逆输出的国产Excited
战舰少女 R 扩散性介绍
首次联动竟是『空之境界』岩窟王VS两仪式
FGO 英灵解析第二弹不氪金你真的可以变强
贯彻硬派AVG的氮正社，能否符合玩家的期待
N+ 十五周年纪念大作『冻京Necro』


2015
YEARBOOKS
GALGAME年鉴
锐意制作中
尽情期待！

二次元狂热



本期封面封底作者：SinonSama 向左向右

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、白石、小黑、古落
美术：塔里、小茧

微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
白石：http://weibo.com/1171696253
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
古落：http://weibo.com/3513237711
信箱：jediliao@163.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～

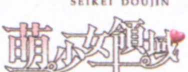


首席网络合作媒体

sina 新浪动漫

合作同人社团









*标◎的内容收录在光盘中
请对照观看

欢迎光临二次元狂热官方旗舰店
选购"二次元狂热出品"产品

Contents

P002 **河蟹子相谈室**
读编往来

P004 **宅收藏**
周边资讯

P006 **新番动画情报**

P008 **手游侵略者** ◎

P010 **新作速递**
穿越时空的校园恋爱物语『タラレバ』
紫社最新作『アマツツミ』

P014 **微笑月月报** ◎

P016 **Cosplay**
冥海魔女的备忘录
专访半次元人气 coser Ely

P020 **本期特辑**
国产手游
战舰少女 R 扩散性介绍

P026 **萌绘师**
与"神"之宝座失之交臂的男人
才华横溢的"坑王"田中久仁彦

P038 **提督手记**
优哉游哉舰队日和
舰娘官方同人作总览

P048 **本期特辑**
『Fate/Grand Order』英灵全扫描
不氪金你真的可以变强 II

P058 **东方专区**
绵月丰姬，绵月依姬姐妹的强大根源

P066 **动画研究**
一月新番中的文艺之作
『灰与幻想的格林姆迦尔』
与十文字青

从『樱子小姐』
与『春与夏推理事件簿』说起
论推理番复兴的夭折、
"日常之谜"的劣化与其他

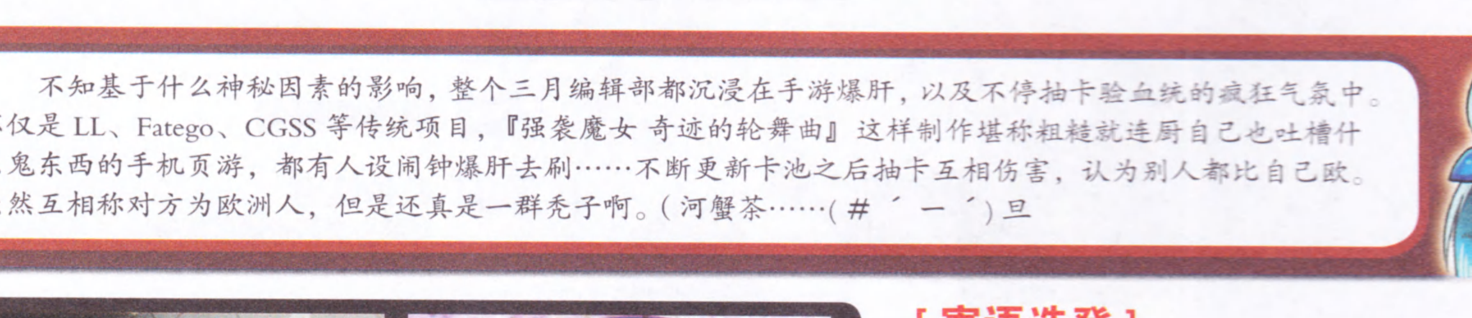
P088 **圣地巡礼**
从东京"咸蛋超人"狂热说起
收集癖与车站章 铁道宅的究极收藏

P096 **游戏故事**
重口味之下，依然是一颗傻白甜的心
Nitroplus十五周年大作『凍京NECRO』

P108 **同人新作**
『方舟圣歌－被遗忘的花海』
『勇者·梦华』

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言



不知基于什么神秘因素的影响，整个三月编辑部都沉浸在手游爆肝，以及不停抽卡验血统的疯狂气氛中。不仅是 LL、Fatego、CGSS 等传统项目，『强袭魔女 奇迹的轮舞曲』这样制作堪称粗糙就连厨自己也吐槽什么鬼东西的手机页游，都有人设闹钟爆肝去刷……不断更新卡池之后抽卡互相伤害，认为别人都比自己欧。虽然互相称对方为欧洲人，但是还真是一群秃子啊。(河蟹茶……(#｀一´)旦



90 期封面作者：KiTA（出自《PlumeVol2》En-Sof 出品）
90 期封底作者：忘川の泉眼（新月琉璃出品）

[寄语选登]

楼奇锋　男　大学狗　帝都

刚开学，基友就和我说有些动漫杂志因为版权问题被停刊了，我首先想到就是河蟹子的安危。不过看来没事－－陪伴了这么多年的杂志还真是希望能一直出下去呢。想以前，是被每一期纸模吸引入了坑（告诉我我不是一个人！），看看新番预告什么的也不错。之后又开始关注动画研究，每期就是卧槽，好厉害，我看的时候怎么没想到这么有深意。不过现在也看开了，看动画嘛，为什么不轻松点。每看一集都强迫自己做阅读理解那是要干嘛喽－－

：确实不是一个人哟，看向后面那位白毛同学，快去勾搭吧～河蟹子的看法是看动画还是要轻松愉悦就好，能轻松推进故事发展然后再给人以富有深意的回味就最棒了。比如虽不明但有趣的本季このすば（美好世界献上祝福）大家都看的很开心，果然还是开心就好 =w=

郭鹭　北京

一直很羡慕那些会说日语的大大，感觉距离自己喜欢的二次元更近了。不知道有啥比较好的学习方法吗……至今连五十音还没背全的弱者哭晕在厕所（⊙▽⊙）

：游戏和动画自然对学习日语是有一定帮助的，不过想要掌握一门语言，还是需要一定的系统学习才行。如果不打算报班选择自学的话，养成坚持学习和积累的习惯便是最重要的啦。要说有什么小诀窍嘛，河蟹子偷偷告诉你，有一定基础之后加入汉化或者字幕组和大家一起交流真的可以进步神速哦。

[编辑部安利屋]

『百万畳ラビリンス』
（百万叠迷宫）

作者：たかみち



▲百万叠迷宫试阅



稗　田

最近在追的作品中感觉最有趣的就要数本作了。神秘的空间无限延展，相信是很多朋友都在年少时做过的梦。虽然就算不是游戏厨，但也会有在游戏中遭遇 bug，被卡入奇怪的空间的经历吧。本作基于游戏设定一般的角度对 bug 造成的空间进行了这样的阐释，用非常日常的素材构建了瑰丽扭曲的空间，提供以奇妙的阅读体验。作品中出现了大量古早游戏梗，以至于某汉化组哀号求古参游戏厨帮忙校对……

又及，现在本作也在 pixiv 上进行第一话免费试阅的活动中哟～有能力啃生肉的同学也请来试试品尝。



『それでも僕は君が好き』
（即便如此我还是喜欢你）

原作 / 徐誉庭　漫画 / 绘本奈央

古　落

本作剧情内容可以用一句话概括：业已成年的主人公经由一次偶然的机会，唤醒了自己与“过去的女人们”之间的种种回忆。类似 galgame 式逡巡于不同女主角路线间的故事结构确实能从不同侧面角度体现出男主的人渣属性（笑），而在漫画本身的清丽画风和注重细节描写的细腻画工魅力下，不同女主的专属篇章都能给我们带来各式鲜明性格的人物形象。

剧情模式很明显借鉴了『东京 80 年代』，整部漫画也在刻意营造怀旧氛围。至于结局是否会继承前辈雁过无声的留白余韵，则还需要让我们拭目以待了。



白毛同学　湖南

河蟹子你好！很高兴给你发邮件。我关注 2DM 大概已有 1 年了，最初吸引我的是每期赠送的纸模，样子相当可爱～那时侯和同学天天一起做纸模，到后来 2DM 出了 LL 的卡片，于是我便买下了第一本 2DM，从此打开了新世界的大门 ...
虽然以前对游戏方面没有兴趣，但书上写的游戏简介有趣全面，从以前只看看动漫版块到现在一本书一字不漏的看完，了解得越多，越感觉到这个世界的有趣。每次和同学轮流买 2DM 真是身为学生党的我在学校最大的乐趣了。
我有些建议想和河蟹子说，因为我是手办收藏控，希望 2DM 可以增加手办版块的内容，记得前期的介绍是多啦 a 梦恶搞真是笑死我啦 233 对了，要多登一些美少女手办，多登一些哦！

：新读者 get！知道有读者愿意从头到尾看完，就是能让河蟹子最高兴的事情之一啦～更高兴的是能给大家打开新世界的大门 =w=。只要能引起读者的兴趣，游戏介绍就达到了目的。手办方面的话，虽然河蟹子也很喜欢可爱的男孩子……不过为了不掰弯大家只好忍痛割爱了 X。X

键盘骑士　男　浙江

让对于业界毫不了解，也没想过深入，只会流连于各个作品的我学到很多，真的很感谢。

：这位读者简练而有力的语言让河蟹子感到被强烈地触动了……大家也都是从对业界毫不了解的新人阶段，逐渐学习，接触新事物，发掘到本命作品……然后变成阿宅的。





［更正说明］

由于我们工作的疏忽，86 期『Lovelive! Sunshine 企划介绍』一文中角色立绘与介绍文字出现错位，正确应为









麦色肌肤超级索尼子手办

出品：WAVE　　价格：6800 日元

WAVE 推出的 TFC BEACH QUEENS 系列从 09 年开始陆续发售了数十款各作品中角色的泳装手办，大受好评。这次公布的最新商品为超级索尼子，小麦色和白色的肌肤对比呈现出健康的晒痕，略带透明的比基尼更是提升了性感度。手中拿着的冰淇淋、脚下的小螃蟹带来海边度假的气氛。同时这款手办也保留了该系列的一大特色——可动颈部，头部角度微妙的变化给赏玩带来了更多的乐趣。8 月发售预定。

宅收藏





最炫酷的坂本 Figma

出品：union-creative　　价格：6000 日元

曾一度在网上引发话题的爆笑漫画『在下坂本，有何贵干？』给不少人留下了深刻的印象，主人公坂本各种反人类的行为举止让人忍俊不禁。作品改编的 TV 版动画于 4 月开始播放，可动的 Figma 也早早的开始了预订。为了尽可能还原作品中的特色姿势，该款 Figma 的特点便是全身 16 处可动性强的关节，并且附带石灰车、墩布、水桶等小物件，让你能够尽情丰富版本桑的学园生活。6 月发售预定。

怪盗基德实体扑克枪

出品：ACOS　价格：12000 日元

专门发售 COSPLAY 服装和相关道具的 ACOS 最新推出了『名侦探柯南』中怪盗基德所使用的扑克手枪实体版，现已正式公开设计图。这款白色的手枪可以说是基德最具标志性的武器，这次的实体版不但真实还原了手枪本来的尺寸，而且从设计图中可以看出细节方面制作得很认真，无论是 cosplay 用还是拿来把玩都是不错的选择。预定 6 月发售。



桌上的“白色木马”船员们

出品：BANDAI　出品：300 日元

继“桌上”的夏亚系列后又一高达角色的桌上实用摆件。共有连续出击后伤了心的白眼状态阿姆罗手机托，以泳装姿态休息的塞拉笔架，掌舵的美拉桌上挂钩等 5 款造型，作为桌上的小摆件既有趣又不缺少实用性，工作学习闲时让人忍不住拿起来把玩。



阿松兄弟耳机

出品：PIONEER　价格：4980 日元

PIONEER 出品的『阿松』主题耳机，根据六胞胎的代表色共有 6 款。耳机端部有“松”的激光雕刻标记，外包装同样采用了兄弟各自的主题设计。六兄弟你打算养谁呢？商品现已接受预定，预计 5 月发货。



“T- 病毒”香水

出品：Capcom Cafe　价格：4200 日元

T- 病毒是『生化危机』中的关键要素，俗称暴君病毒，能够重新组合生物遗传因子，从而开发出了不少生物兵器，也酿成了灾难。这款香水以游戏中的 T- 病毒为原型设计，用起来是不是有点可怕呢 ~ 虽然喷了香水也不会变成丧尸，不过具体什么味道还是只有用过才知道。此外，游戏中补血用的急救喷雾也被做成了香水瓶，还原度同样很高。

高达主题骑行服

出品：FMA　价格：未知

自行车服装品牌 FMA 曾推出过多款与动漫作品联动的骑行服，包括初音ミク系列与高达系列。这次最新推出的是白色恶魔 RX-78-2 与红色彗星 MS-06S ZAKU Ⅱ 两款，上衣正面以机体造型为印象设计，穿上后仿佛自身化为高达……因为是专业自行车服装品牌出品，排汗透气性能和舒适性都有保证，对爱好骑行的人来说很有吸引力。不知道穿了红色扎古骑车会不会有三倍速呢？



■文 /windchaos ■责编 / 如月千华 ■美编 / 塔里

魔法使光之美少女!

魔法使光之美少女!

Staff:
导演：三塚雅人
脚本：村山功
演出：三塚雅人、暮田公平
音乐：高木洋
人物设定：宫本絵美子
系列构成：村山功
动画制作：东映动画

Cast:
朝日奈未来：高桥李依
莉可：堀江由衣
Mofurun：斋藤彩夏
哈酱：早见沙织



每年2月的第一周，对于大友来说都是辞旧迎新的日子。在告别了去年的『Go!Princess光之美少女』之后大友们又迎来了今年的“霹雳Q娃”『魔法使光之美少女』。今年的『光之美少女』看名字就知道是魔法少女x光之美少女的组合，可以说与历年的光美相比有着不小的变化。魔法少女的设定让人想到了经典的魔法少女题材动画『小魔女DoReMi』，熟悉魔法少女与光美题材的观众一定知道变身一向是这类动画最大的看点，此次『魔法使光之美少女』与去年的多段变身不同采用了不同变身石变身不同形态的设定，每一话都让人充满期待有新鲜感。

角色方面今年的初始Q娃只有两位，分别由高桥李依与堀江由衣饰演。不过今年依然有“淫兽”小熊Mofu的设定（大家都知道是为了卖周边），此外婴儿哈酱的角色让人想起了『心跳！光之美少女』中的爱酱。

『光之美少女』与复古的魔法少女的结合，两位女主之间的友（bai）情（he）以及魔法战斗，就算没有接触过光美系列的观众也可以从今年开始入坑。





我的英雄学院

我的英雄学院

Staff:
原作：堀越耕平
监督：长崎健司
系列构成：黑田洋介
角色设计：马越嘉彦
动画制作：BONES

Cast:
绿谷出久：山下大辉
欧尔麦特：三宅健太
爆豪胜己：冈本信彦
丽日御茶子：佐仓绫音
饭田天哉：石川界人
蛙吹梅雨：悠木碧

堀越耕平于『周刊少年Jump』上连载的热血英雄漫画『我的英雄学院』在2015年获得了“NEXT漫画大奖2015”票选第一与“日本全国书店店员推荐漫画2015”排名第二这样的殊荣，这样一部听名字就热血澎湃的王道英雄漫画由骨头社Bones改编动画化，实在是本季最让人期待的作品之一。

『我的英雄学院』讲述了在一个80%的新生儿都有“个性（超能力）”的时代，没有“个性”的男主绿谷出久如何与自己最崇拜的英雄欧尔麦特相遇并考上英雄学院成为英雄的故事。热血的王道英雄故事，原作中就有大量超能力英雄战斗桥段，交给骨头社动画化实在是个不错的选择。

本次动画化的监督长崎健司之前曾负责了『血界战线』的分镜，有理由相信『我的英雄学院』中战斗同样喧哗上等，与老牌脚本家黑田洋介的组合更是让人对本作的质量放一百个心。由山下大辉、三宅健太、冈本信彦、佐仓绫音领衔的声优阵容也豪华至极。『我的英雄学院』绝对是本季不得不看的新番之一。



文豪野犬

文豪野犬

Staff:	Cast:
原作：朝雾カフカ、春河35	中岛敦：上村祐翔
监督：五十岚卓哉	太宰治：宫野真守
系列构成、脚本：榎户洋司	国木田独步：细谷佳正
角色设计：新井伸浩	江户川乱步：神谷浩史
总作画监督：新井伸浩、菅野宏纪	
音乐：岩崎琢	
动画制作：BONES	

本季骨头社三开动画之二，顺带一提三开的第三部是『超人幻想』的第二季。『文豪野犬』作为异能对战的动作漫画，原作最大的卖点就在于武装侦探社的一群主角名字皆出自历史上的真实人物。比如男主角太宰治，性格就是每看到一个东西就思考怎么利用这个来自杀，无效异能的能力“人间失格”典故出自其所著同名小说。太宰治、国木田独步、江户川乱步、宫泽贤治、芥川龙之介等人凑在武装侦探社里，既有事件的推理又有超能力武装战斗，实在找不到不去追这部动画的理由。

制作阵容方面也是让人闪瞎了眼，五十岚卓哉与榎户洋司这对『少女革命』与『银河美少年』的监督系列构成组合，配上骨头社的动画制作光看着阵容就让人尖叫。尤其是榎户洋司的脚本感觉与『文豪野犬』的风格十分般配，毕竟榎户洋司的风格又时髦又中二，同时又十分擅长细腻的文戏。

同样是作为本季不得不看的新番之一，不知道有多少人看了之后会开始补这些文豪的经典著作呢？

逆转裁判
对这个“真实”有异议！

逆转裁判 对这个“真实”有异议！

Staff:	Cast:
原作、监修：カプコン	成步堂龙一：梶裕贵
监督：渡辺步	绫里真宵：悠木碧
系列构成：冨冈淳広	御剑怜侍：玉木雅士
角色设计：太田惠子	绫里千寻：中村千绘
音乐：和田薫	糸锯圭介：岩崎征实
动画制作：A-1 Pictures	

异议阿里！知名的推理游戏『逆转裁判』在今年TGS上公布正统续作『逆转裁判6』的同时也宣布了本作的第一次动画化。终于能在动画中看到成步堂龙一与御剑怜侍对簿公堂了，作为系列的忠实玩家实在是让人期待。

经典电玩游戏『逆转裁判』相信各位一定不陌生，搜索、推理以及法庭上一气呵成逆转的辩论让『逆转裁判』系列有着大量的粉丝，可以说『弹丸论破』系列也受了『逆转裁判』不小的影响。这次动画化交由A-1 Pictures制作，系列构成冨冈淳広作为一名60后编剧曾参与过『圣枪修女』、『圣魔之血』、『七武士』等作品脚本与系列构成，参与过『金田一』系列的脚本或许是这次采用他的原因。监督渡辺步同样是一位60后，与冨冈淳広在人气动画『宇宙兄弟』中两人有所公事。

不过对于原作党来说TV动画的人设与声优要重新适应需要一段过程，尤其是成步堂龙一的那句经典的“异议阿里”从原作制作人巧舟变成了梶裕贵总有些不太习惯，其他诸如御剑怜侍的声优也进行了替换——虽然其余人在游戏中也没什么语音就是了。





前几天看到一条新闻AB2的社长三舛启抱怨说现在黄油卖得少是因为现在的破解下载太凶残，加密技术不足。但也有黄油从业者反驳说日本年轻人都不玩PC而是玩手机了，怪不得现在TM、Key社一个个都做起手游。然后又看到一条新闻『Angel Beats!–Operation Wars–』停服了……果然还是要游戏本身质量过关啊。还是来看看这期给大家带来的三款游戏吧。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 塔里

阿松家的私房钱战争：家里蹲的攻防

游戏原名：おそ松さんのへそくりウォーズ~ニートの攻防~
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：塔防
收费方式：道具收费
发型厂商：avex pictures Inc.
官网下载：http://osomatsusan.com/game/

MOBILEGAME



iOS　Android



『阿松』第三度动画化之后可以说是掀起了一股风潮，不仅在P站和NICO上屠榜，就连官方也一连串公布了好几款手游，估计接下来要连着几个月每期都要介绍『阿松』的手游了XD今天的『阿松家的私房钱战争：家里蹲的攻防』看名字就知道是一款塔防游戏。话说如果玩过之前小风介绍过的塔防游戏『喵星人大战争』的话，对于这款『阿松』塔防的玩法一定就不会陌生。

阿松的玩法和『喵星人大战争』类似，玩家通过消耗AP召唤6胞胎与豆丁太、井矢见、大裤衩等反派战斗抢回私房钱。(井矢见：我就怎么你们了你们来打我~惨~)在战斗中AP会实时回复，召唤6胞胎中不同的角色推倒地方建筑即可胜利。

游戏最大的卖点就在于『阿松』中充满个性的6胞胎，每个人都有不同的特性。比如喜欢装逼的唐松就是HP高的肉盾型角色、阿松是AP低的量产型角色、撸松攻击力高、托蒂还带自爆……虽然没明白官方是怎么定位这些角色特性的。



作为塔防游戏的另一个问题是，玩的时候已经手忙脚乱了玩到一半脸盲症犯了怎么办，看到下面整整两排脸长得差不多的图标，不是真爱粉的话谁分得清楚谁是谁哒~呦~怎一个惨字了得。顺带一提下一期应该会介绍『阿松』的三消游戏，比起之前网络上流行的韩国妹子整容的差不多脸的三消感觉『阿松』三消更治脸盲症。

游戏的氪金点自然也是有的，玩家氪金抽6胞胎稀有度更高的角色，稀有度更高基本能力也就越强。只不过抽来抽去发现脸长得都差不多……好吧其实小风还是能分得清6胞胎每个人的脸的。

『阿松家的私房钱战争：家里蹲的攻防』玩到后期关卡难度都很高，其实就是官方骗氪啦，当然不氪金抽松靠关卡奖励的金币升级角色慢慢练级也是能打过去的，个人觉得塔防游戏太过简单反而就没挑战性了。作为一款近期人气动画改编手游，无论是『阿松』系列的粉丝还是想要治好脸盲症的患者，都推荐去玩一下。



Angel Beats! 小由理公会大降下大作战

游戏原名：Angel Beats!
ゆりっぺのギルド大降下大作戦
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：益智
收费方式：免费
发型厂商：VisualArts Co.,Ltd.
官网下载：https://yoyaku-top10.jp/u/a/MTU1ODU

MOBILEGAME


iOS


Android






虽然这期开头还提到过 Key 社的手游『Angel Beats!–Operation Wars–』停服了，也不知道 AB 分割商法的第二章已经到猴年了不知马月才能发售，不过 AB 的最新手游还是要介绍一下的。

这次 AB 的手游名字叫『小由理公会大降下大作战』，看过动画和玩过游戏的肯定知道这个标题的出处。

游戏的玩法是益智类游戏，具体要解释的话大概就是打砖块 + 泡泡龙的结合体吧（这不明所以的解释……）在屏幕的最上方玩家可以发射弹珠，发射时候可以控制方向和力度。游戏的目的是在子弹消耗完之前消除所有的关键方块。在屏幕的最下方有一只天使来回移动，如果落下的弹珠打到天使的话即可回收不算子弹消耗。此外在游戏中不同的角色拥有不同的技能，比如天使的技能是子弹发射后再点击一次屏幕的话子弹就会爆炸引爆周围一定范围内的砖块，不过发动技能也是需要能量的，需要在关卡中消除带有 S 字样的砖块回收能量。当全部的关键方块全部消除之后就会进入 FEVER 模式，还没消耗的子弹一口气打出根据 RP 增加积分……

游戏基本免费，不过攻关的特殊道具的话需要消耗金块购买，金块可以点击游戏内置广告获得或者氪金，不过感觉基本用不上。解锁每一个大关卡也需要消耗金币……或者老老实实等上 72 小时。平心而论，作为一款打着 AB 旗号结果只是益智类型的游戏还是有些让人失望的，也就打发时间的时候可以玩玩。



水星领航员：水波节奏

游戏原名：ARIA ~ AQUA RITMO ~
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：音游
收费方式：道具收费
发型厂商：BBB Corporation.
官网下载：http://harvest-game.jp/aria/

MOBILEGAME


iOS


Android






似乎自从『LoveLive!』手游大红大紫之后，几乎每两期都要介绍一款音游。这不，伴随着新 OVA 的发售，『水星领航员』的音游『水波节奏』也来了。与其它的音游相比最大的不同，当然就是『水星领航员』的音游扑面而来一股治愈的气息。

依旧从玩法说起，『水星领航员』的音游是 9 键下落式，让人又容易想到『LoveLive!』音游。不过不同的是落下点并非按键点，游戏的按键是屏幕最下面一排类似钢琴键盘的地方，这反人类传统的设定也让不少玩家十分不习惯。游戏按键区显示的三个角色即是游戏中编成出场的三个角色，每个角色身上可装备 3 张卡牌总计 15 张卡牌，不过这种将角色和卡牌分离的模式也让不少玩家蛋疼不已，当然卡牌是要氪金抽的。此外，卡牌和角色的等级是分开的，角色升级之后可以解锁各自的服装进行更替。



游戏的音乐方面都是选自动画的原声音乐，其中包含轻快的『AQUA』以及牧野由依演唱的经典曲目『ウンディーネ』，不过总体来说和别的音游比起来曲目从数量和类型上都不算丰富。

总体来说，『水星领航员：水波节奏』在传统的手游音游玩法上进行了一些创新，不过这些创新点都让玩家不是十分适应。不过好在有这些原作经典的曲目，相信还是有不少原作党会去感受下游戏的治愈力。▲

穿越时空的校园恋爱物语

Aries最新作『タラレバ』

■文／如月千华 ■责编／白石 ■美编／小茧



INFO

游戏名：タラレバ
中文暂译：如果
出品：Aries
原画：戌角柾、鷹乃ゆき
剧本：沙万由馬、芳井一
音乐：project lights
发售日：2016年4月28日

STORY

故事的舞台盖子町是一座拥有丰富绿化的现代都市，这里的居民不但能够享受自然的风景，同时还因为繁华的商业街和饭店而享受着便利和舒适的生活。

目前正在便利店打工的主人公黛彼方，虽然外表看起来是一个随处可见的青年，不过他的身上隐藏着一个秘密：彼方的父亲是个有名的灵能力者。相比之下他本人还没有那么强大的力量，但也具有做预知梦的能力。如今已经踏入社会，过着平淡而乏味的生活的他，整天沉溺在学生时代的回忆中，过着逃避现实的生活。

突然有一天彼方在打工的时候，眼前突然出现了一个名叫蒂亚的神秘少女。散发着非凡气质的少女对彼方使用了神秘的力量，当彼方再一次醒来的时候，发现自己回到了8年之前——自己的学生时代。

就这样，借助蒂亚的力量，彼方重新开始了自己憧憬的校园生活。但是这个时候彼方的内心只记得学生时代"美好的记忆"，面对曾经发生过的，或许即将发生的，各种各样的青春的苦涩和酸楚，彼方又该如何抉择呢？

——为了不再后悔，变回少年的青年，决定直面自己的内心。

Character

Miyamae Heinrich Komachi

宫前·海因里希·小町

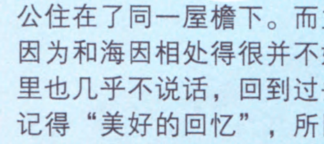
CV：桃井穗美

身高：155cm
三围：B88/W58/H86
生日：1月10日
血型：B

喜欢动画的傲娇超能力者

拥有特殊能力的混血转校生。定位来看是个傲娇型王道女主角，颇有大小姐气质。爱称海因。

在学校里感受到不平凡的气氛，怀疑是主人公的灵力带来了恶性影响。她与主人公的父母有过交流，因此与主人公住在了同一屋檐下。而主人公在过去因为和海因相处得很并不好，即便在家里也几乎不说话，回到过去的主人公只记得"美好的回忆"，所以最初几乎忘记了海因的存在。



Michimura Yuzuko

路村 柚子

CV：萌花ちょこ

身高：155cm
三围：B83/W53/H80
生日：2月1日
血型：A

憧憬幸福家庭的青梅竹马

像小狗一样很亲近主人公的青梅竹马的少女，非左右对称的发型是她的特征。性格天真无邪，心地善良，待人温柔。对他人的感情十分敏感，很会察言观色。父母离婚的经历使她十分憧憬幸福的家庭。

由于家长工作调动离开家乡的缘故，她开始了与主人公充实的同居生活。整天主动照顾着主人公生活的方方面面，做便当，做家务，可以预想她的故事将充满甜蜜气氛。不过在那之前，柚子就是主人公"后悔"的关键……

Ooyama Riri

大山 莉璃

CV：秋野花

身高：163cm
三围：bon～、kyu～、bon～
生日：12月23日
血型：秘密

灵感为零的灵异狂热者



众人的学姐，拥有傲视群雄的胸部。身为学校的学生会长，凭借其美貌和领导魅力，深受学生们的爱戴。与此同时，她还是毫无人气的灵异研究部的部长。

虽然完全没有灵感，但却对灵异事物抱有非凡的兴趣和好奇心，对身为灵能力者的主人公和海因也很感兴趣。平时是个很正经的学姐，但一提到灵异相关的话题就会以超快的语速滔滔不绝……

Thea

蒂亚

CV：shizuku



身高：矮
三围：贫瘠
生日：不明
血型：不明

神出鬼没的神秘少女



突然出现在主人公面前，并让他回到8年前的神秘少女。她不是一般的人类，但也并非普通的幽灵，她的身份或许是本作的最大谜题之一。

她的身姿只有拥有特殊能力的海因和主人公才能看见。长着一头漂亮的银色长发，外表虽然看起来比较稚嫩，但却拥有一种并非来自人间的神秘气氛，性格也与娇小的外表不太相称，比较沉着冷静。



Comment

Aries是一个建立于2009年的，以萌系和工口结合为主要风格的小厂。该品牌一贯靠主流的萌系画风吸引目光，剧情虽然不是重头戏，但却善于在故事中扔下一些纯甜系作品没有的"香辛料"来加强玩家的感受。本次即将在2016年4月发售的新作『タラレバ』也继承了这样的风格。

作品标题里的"タラレバ"在日语里是"与事实无关的假设"、"假设与事实不同的后悔"的意思，通常表达的是意思与中文中"没有后悔药吃"相同。从这里就可以看出，本作的关键词就是"后悔"二字。实际上，剧情讲述的也是一个对过去充满后悔的青年，回到过去，为了"不再后悔"而重新过上校园生活的故事。

前不久，官方公布了本作的体验版，从中我们可以看出，本作对"后悔"的表现，或许比想象中还要认真一些，并非普通萌系作品那样轻描淡写就几笔带过，而是体现出了适度的沉重感。当然，在主人公回到过去之后，气氛还是转为较普通的萌系校园生活了。而在体验版后期，主人公通过预知梦的能力，回忆起了自己学生时代最后悔的事——原来青梅竹马的柚子在圣诞节的盛大活动中被卷入了事故，自己则因为后悔而将这段记忆封印了起来。于是主人公下决心直面现实，想办法要拯救柚子。而体验版剧情也就在事故发生的日子即将到来的位置戛然而止。

平心而论，作为一款萌系作品，其体验版剧情的表现力已经很不错了，而且故事还停在这样一个高潮到来之前，这不得不引得很多玩家都开始摩拳擦掌。

另外值得一提的是，本作主力人设启用的是戌角柾，熟悉轻小说的朋友或许知道，他是混迹小说插画圈的插画师，在国内比较有名的作品就或许要数已经动画化的『没能成为勇者的我无可奈何去工作』。他的画风走的是比较清淡的路线，可以说与本作的契合度也不错。

总的来说，『タラレバ』虽然不是大作，也不是特色分明的作品，但是清淡却有些味道的作风，在这个浮躁的时代，倒也不失为一个调节口味的选择。▲

INFO

游戏名：アマツツミ
中文暂译：天津罪
公司：Purple soft
原画：克、月杜寻
剧本：御影
发售日：2016年7月29日

言灵与幸福二次方程

Purple Soft 新作『アマツツミ』

■文/如月千华 ■责编/稗田 ■美编/塔里

Story

本作的故事沿袭了Purple soft上一部作品——『クロノクロック』的部分世界观，发生在一个与当代现实世界十分相近，但却存在着超常现象和力量的世界里。本作故事的舞台是一个位于山间的城镇，井中镇。人们与美丽的湖泊相依为伴，主要经营着林业和旅游业，偶尔还能看见野鹿和野猪，可以说是一个拥有丰饶自然资源，古香古色的乡下小镇。

故事的主人公"诚"，是为数不多的能够通过语言控制他人的"言灵使者"的后裔。他从小生活在闭塞的深山小村子里，从未与外部有过接触，因此对外面的世界充满了憧憬。长大成人的他终于按捺不住自己的好奇心，一个人偷偷跑出了村子，来到了位于村子附近的井中镇。然而，对外界完全没有了解，又毫无社会常识的他，自然无法生活下去。另一方面，言灵虽然很方便，但却也有其副作用，那就是每次使用都会消耗自己的"生命"，而诚偏偏很习惯地依赖于言灵，于是离开村子没多久他就累倒在街头。而幸运地是，他恰恰被路过的少女——"织部心"所救，开始了他所向往的，在外面世界的生活……





织部 心
Oribe Kokoro

性格开朗，很有朝气的少女，不喜欢安静。很会照顾人，时刻为别人着想。不过有些天然，经常让人感觉有些冒失。

她的母亲在镇上经营着一家咖啡店，她也在那里担当着看板娘，可是料理的水平就很残念了。

偶然将倒在路边的主人公捡回家之后，成为了他的“妹妹”。偷偷地对这个“哥哥”抱有思慕之情。

从设定上看，她一个性格到穿着打扮都是一个甜系 + 元气型的美少女，不过本作特地给他添加了一份妹属性，不知道是否在剧情里会有特别的发挥？



朝比奈 响子
Asahina Kyouko

井中镇神社家的独生女，拥有一定灵感，平时在神社当巫女。对日本历史和传统很有了解。

性格极度怕生和胆小，有些交流障碍，她自己也深知不能再这样下去，并为此也做了不少努力。平时为了克服怕生，她总是努力装得很开朗快活。自从遇见能够轻松地对待任何人的主人公之后，便对他抱有淡淡地憧憬——当然，实际上诚之所以能与别人正常交往，很多程度是因为言灵的力量，或许响子的路线将讲述的就是当她发现言灵这一真相之后的故事……

恋塚 爱
Koiduka Mana

与主人公诚同样出身于言灵一族，拥有比诚还强的言灵之力。性格冷漠，随时口吐毒舌，是个绝对不好惹的少女，不过她对一般常识的无知程度更在诚之上，因此她也毫无疑问一个大号儿麻烦制造者。她与诚的关系是青梅竹马兼未婚妻，

在诚独自离开村子之后，她跟着来到了井中镇，可以看出她对诚感情之深。只有面对诚的时候才会显露出温柔害羞的一面，甚至还会故意诱惑他或是想尽办法捉弄他，可以说是一个抖 S 型的酷娇妹子。



水无月 萤
Minaduki Hotaru

性格十分开朗少女，织部的好友。她表情丰富，总是变来变去，看着就让人觉得很有趣。她是与任何人都打成一片的气氛制造机，拥有惊人的交流能力，让人意外的是，她竟然还是个出身名家的大小姐，却一点也不会让人感到古板和难以接近。

值得我们注意的是，主人公的言灵的力量不知道为什么对她不起作用，而且从现在情报可以了解到，这个看似不起眼的妹子，似乎才是本作的“最终 BOSS”。故事中了解到言灵真相的她，将成为诚寻找言灵正确用途的同伴……



Comment

自从 2014 年大受欢迎的『ハピメア』之后，从市场和玩家的反响来看，紫社又进入了一个稳定期，不论是后来『ハピメア』的 Fandisc 还是去年的『クロノクロック』都有比较安定的表现。而在年初，紫社又公布了一款将在 2016 年发售的新作『アマツツミ』，而这部作品将由『クロノクロック』的原班人马来打造：画师阵依然是“子弹胸”制造者克和经典萌系画风的月杜寻，而剧本也继续由老牌写手御影来负责，可以说这样的阵容怎么也不会做出太差的东西。

作品整体来说会延续『クロノクロック』的水准和风格，不过根据玩家的希望，也会做出一些调整：比如『クロノクロック』在制作中紫社要求控制 H 场景的数量，让作品的工口度维持在比较低的程度上，而这次则打算大幅加强这一部分……嗯，你懂的。然后是男女主角成为恋人之后的甜蜜日常部分也会增加……这两部分，也可以说是迎合主流市场选择的结果。而最后一点就比较重要的，御影在访谈中说到，『クロノクロック』整体来说是讲述的是一个“快活开朗的校园生活”，而本作则将增加情节的起伏，让玩家能在故事的高潮感动一把。

本作故事的主题，自然也就是主人公的能力——言灵。这种在过着正常生活的人们眼里很不可思议的存在，在主人公所成长的村子里，却是十分普通，日常中也会频繁地实用，而主人公又是一个特别依赖于言灵，怎么快活怎么做的人。譬如故事开端，被心捡到之后，主人公用言灵对心说“我是你哥哥”，又对心的母亲说“我是你儿子”，通过这样他就融入了织部家的生活……

本作的剧本结构是包含中途分支的一本道。各个女主角的路线会在主线中途分支出去，并且会按照“心——响子——爱——萤”的顺序发展，正如角色介绍里讲到的，立于最终章的女主角是其貌不扬的水无月萤这多少让玩家们有些意外。不过她“不受言灵影响”的设定自然不会是摆设，或许通过她的特殊性，才能讨论出言灵的意义吧。前面说过，本作故事会更有起伏，还有消息称本作最终不会是绝对的 Happy 的结局，或许萤的身上会有什么悲剧发生……？

作为在业界打拼已久的写手，御影自然拥有写出好剧本的实力，那么他本次将如何来感动玩家，让我们拭目以待吧。▲

微笑动画月报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD Check And Play！

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 小茧

2016 年 3 月

大家春安！终于又可以沐浴在温暖的阳光里啦 ~~Nico 那边一年一度的“ニコニコ超会議”将于 2016 年 4 月 29 日和 30 日举行（http://www.chokaigi.jp/），去年的超会议两天内入场人数超过 15 万，网络直播也有 700 多万人观看。虽然今年出演者名单还没有完全公布，但是现在官网的名单就已经有不少大家熟悉的舞见和唱见了，今年还推出了从大阪发车驶向会议场幕张的火车专列，也非常有趣。而且现在提前购买入场券还有优惠，感兴趣的读者不要错过了。继续说到 Vocaloid 版块，排行榜上依然是风生水起的“阿松”相关，看来这股风潮还有得吹呢！Vocaloid 原创当然也不甘示弱啦，于是依然从 V 家开始吧。

【結月ゆかりの】チュルリラ・チュルリラ・ダッダッダ！

番号：sm28276238 作者：くらげ P

如果举行每月“Vocaloid 最闪亮”评选，本月的冠军应该就是这首上个月“Nico 月报”截稿日投稿的（2 月）漏网之鱼了。“結月ゆかり”是一款在 2011 年 12 月由 AH-software 发售的 Vocaloid，适合的音乐风格非常多样。与全商业企划的 Vocaloid 有一点不同，結月ゆかり的开发是由 7 名 P 主担任企划工作，AH 公司只负责制作发行。因为形象设计穿有一件带兔耳的上衣，所以被国内听众昵称为“缘兔”。くらげ P 这首新曲的特点从 Tag 上就能看出端倪——“受过训练的米们”、“惊异中毒性”……特别是副歌部分的“さー、さー、密告だ！先生に言ってやろ！”说白了就是跟老师打小报告 ww 目标是把同学消灭到 0 位什么的，最近 P 主们脑洞都很大嘛……不过中段指挥大家一起合唱的部分倒是新鲜，同时也把这几句副歌弄得更加印象深刻了 ww



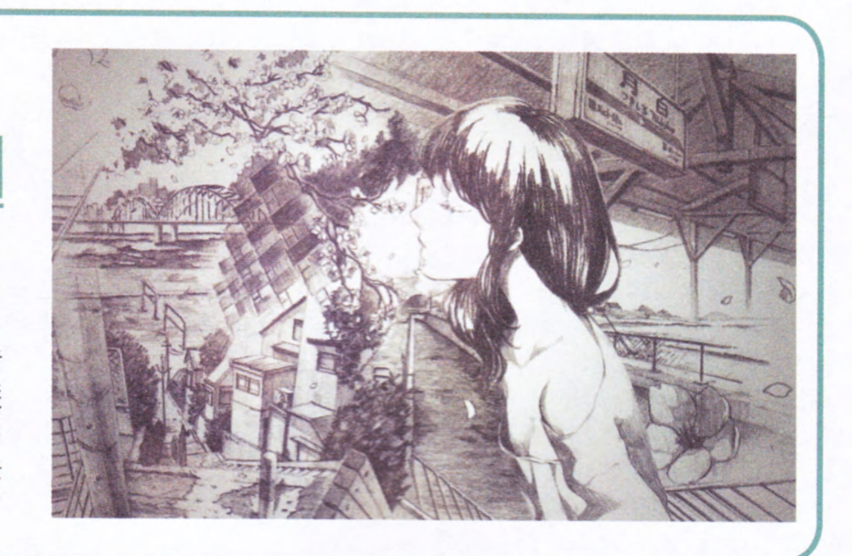




白ゆき / 初音ミクオリジナル

番号：sm28406516 作者：ナブナ

ナブナ自从 2013 年发迹以来，是这几年非常有竞争力的新一代 P 主，2014 年的名作『【初音ミク】ウミユリ海底譚【オリジナル曲】（番号：sm22960446）』已经接近 200 万再生。这次新作『白ゆき』也一举拿下了日榜第一。初看名字好像是唯美小清新，实际上第一句歌词就是“服毒”，从后续来看，是一种无望的单恋，曲名和歌词中不停出现的毒药毒水等，不由联想起白雪公主和她的毒苹果，当然还有很多线索，“漆黑的长发”或是不停出现的“亲吻”。值得一提的是整个 PV 的铅笔画风格和运镜剪辑以及表现手法都非常有趣。



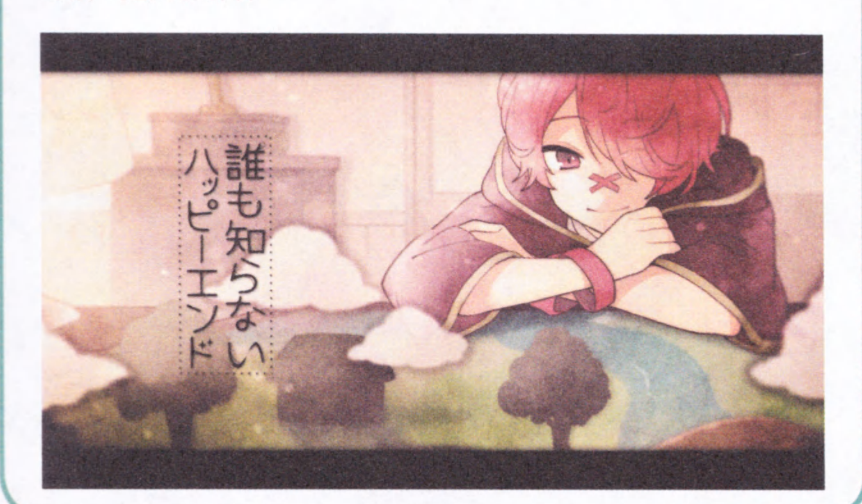
NICO NICO

【VOCALOID Fukase】誰も知らないハッピーエンド【オリジナルMV】

番号：sm28294159 作者：40MP

自从Fukase问世后，倒是一直保持着热度，每月都有几位P主的新曲投稿，比如这次40MP带来的这首新作。自从40MP和唱见结婚生子以来，创作了不少童谣曲风或是童话题材的作品，加上他本身清新松快的曲风和配器，倒是异常的合适。

与『誰も知らないハッピーエンド』同月投稿的Fukase新曲还有みきとP的一首中国风『【VOCALOID Fukase】蘇州恋慕（そうしゅうれんぼ）【オリジナル】（番号：1456298410）』。另外Vocaloid版块要祝贺ピノキオP投稿7周年！！作为7周年的纪念曲，ピノキオP创作了这首异常欢快的新曲『【初音ミク】hanauta【オリジナル】（番号：sm28285692）』。总体的构成非常有怀旧气息，有听众评论说是回归起点的一首歌曲，心情不好的时候一定要听听看~



愛して愛して愛して 歌ってみた

番号：sm28335507 作者：めいちゃん

另外唱见这边本月准备集中介绍两位可能对大家来说还不是特别熟悉的唱见，但是他们其实都不算新人了，可以说是常年积累，终于到了量变→质变的时期了。首先是这位めいちゃん（mylist/33892295）。从天生的音色来说其实算是弱声系的男子，音域也相对普通男声偏高。但是声量好，表现力相当不错，也会选适合自己的歌，趋长避短。2011年开始投稿后一直半红不紫，偶尔冒头。2014年开始频繁进榜，今年借了“阿松”的势又选到了这首きくお的灵异曲，高音多，转音也多，演绎的完成度非常高。经历多年终于有所斩获，可喜可贺！

新投『（番号：sm28393585）』也不错。





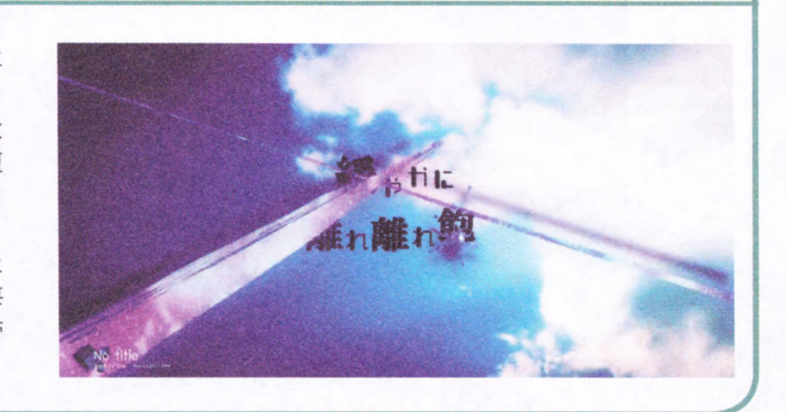


No title 歌ってみたのはメガテラ・ゼロ

番号：sm28317258 作者：メガテラ・ゼロ

单从再生数据来看，メガテラ・ゼロ这位唱见的成绩已经相当不错了。2015年年末投稿作『僕は空気が嫁ない歌ってみたのはメガテラ・ゼロ（番号：sm27418490）』达成了他本人的第一个十万再生，一举月入大众眼帘，随后直到现在都保持着很高的投稿频率，是今年非常瞩目的一位唱见。大概是因为本身会吉他有音乐背景的关系，很擅长作品的改编和和声。除了唱见版的投稿，生放送方面也很是勤快。相信这种勤奋努力的“新”面孔今年一定会有好成绩~

另外唱见版的常年隐藏boss级人物腹话投稿了新曲『退紅トレイン 歌ってみた＿（番号：sm28318605）』，其稳定的唱功和选曲sense已经是大家公认的优秀了，每次都能从各种底边Vocaloid中选出非常适合他本人演绎的作品，附加作用还会把原作带到大众面前，这次也是将原曲带到了周榜的前十榜单上。



本月新曲部分基本上就是这样啦！哦对了还有一些关于Nico相关商业衍生方面的重磅消息，首先是近两年几乎年年都有百万再生大作的组合——作词担当的れをる和作曲编曲担当的ギガP，再加上视频制作师お菊将组成组合「REOL」活动，并已经签下了东家トイズ。作为三位90后出生的年轻人（比如れをる是位93年出生的萌妹子>”<）来说，是个非常好的商业起步，最近应该会开始进行新组合新作品的制作宣传，让我们拭目以待！另外人气唱见ろん即将担任新番动画「少年アシベ」的OP曲演唱、作词作曲则由也是Nico出身的P主ジミーサムP负责。最后是高人气男唱见ぐるたみん加盟了新唱片公司ユニバーサル（universal），决定于今年4月发行新单曲，已释出了单曲『GIANT KILLING』首波宣传MV（番号：sm28447638），新曲完全由他本人作词作曲并演唱，祝新单大卖！先说到这里，我们下次回见咯(o´・∀・)ノハーィ


冥海魔女的备忘录
——专访半次元人气coser ELY
■提供/半次元 ■责编/白石 ■美编/小茧
cn：Ely
所在地：台湾台北
星座：狮子座
本命角色：命运石之门 的牧濑红莉栖
最近在看的动漫：僕だけがいない街、昭和元禄落語心中…其他多部
半次元个人主页：http://bcy.net/u/768355

半次元：欢迎大美人 E 子太太 ~ 来和大家打个招呼吧 ~
E 子：哈喽 ~ 大家好！我是喜欢画图跟 COS 的 Ely~ 大家可以叫我 E 子！

半次元：这次专访给大家带来的分别是『光明之心』和『掟上今日子的备忘录』两部作品呢 ~E 子自己更喜欢哪一篇呢?
E 子：两篇都喜欢呀！一个是想扮演魔女类型的少女，一个是天然感的少女 ~ 喜欢多尝试不一样的感觉！

半次元：E 子把两个性格不同的角色都表现得很到位呢 ~E 子也有在玩光明之心吗? Mistral 是里面最喜欢的角色吗 (｡･∀･)ﾉﾞ
E 子：当初是朋友觉得 Mistral 很适合我，我才去玩玩看游戏，果然 Mistral 正是我喜欢的类型呀 !*/////*

半次元：印象中 E 子还 COS 过很多东方的角色 ~ 是什么时候入的坑呢?
E 子：2009 年去日本留学的时候入坑的 ~ 当时认识的日本朋友推荐我大量的东方音乐、本本，看着看着就去幻想乡不想回来了 ~(笑
觉得东方有很多空间可以加入自创的元素很棒！像是我出过的咲夜就是自创的服装。

半次元：第一次 COS 的角色是东方中的人物吗?
E 子：不是的 ~ 第一个角色印象中是 Air Gear(飞轮少年) 的 AKITO。

半次元：是怎么样的契机开始接触 COSPLAY 的呢?
E 子：以前加入社团，画图摆摊参加同人活动，看到场上很多 coser 玩得很开心，自己也就想试试看！





半次元：E 子的片子都给人一种很干净清澈的感觉，这是自己特有的风格吗？有没有想过尝试其他风格呢，比如酷炫的啦什么的 ~

E 子：自己偏好干净的照片，希望看的人也会觉得舒服！其实也是有拍过黑暗一点的，之后有拍帅气一点的再来更新上半次元！

半次元：期待 E 子更多风格的片子呢 ~ 来透露一下最近有什么新的计划嘛 ~~ /(//•/ω/•//)/

E 子：好多好多计划呀！像是东方系列的，想自己多设计几套来出！还有一些游戏的角色，制作拍摄的难度比较高，希望都可以顺利实行！



半次元：外拍的时候有遇到路人来勾搭过吗？这套今日子真的有几分像新垣结衣呢，有没有被当做是模特或者 idol 的经历呢？
E 子：有呀 ~ 因为看着摄影师一副专业的样子，路人会觉得被拍的应该是模特或者 idol 正在工作吧！

半次元：次元娘是在追剧的时候看到 E 子这篇作品的，看到喜欢的角色感动哭！如果自己和今日子一样醒来会失忆，有没有绝对不想忘记的人呢？（ ●ↀωↀ● ）
E 子：大概只有一堆绝对不想忘记的作品 !! 还有绝对不想忘记自己养的猫 !!

半次元：除了拍照之外，E 子会去动漫的展会吗？
E 子：会呀 ~ 在台湾常常跑动漫展会，最近也比较常当嘉宾出席海外活动，希望有机会去大陆的活动玩 ~~(′ „• ω •„) ♡

半次元：如果有机会的话希望可以在内地的展会上也能看到 E 子呢 ~E 子还有哪些爱好或者娱乐呢 ~ 想更了解生活中的 E 子 ~
E 子：喜欢跟自己养的猫玩，喜欢画图、拍照，有时间的话也喜欢旅游！

半次元：现在正是春暖花开的季节呢 ~ 有没有去哪里旅游的打算呢 w
E 子：因为工作比较常去东京，想找时间再去日本关西走走！

半次元：专访快结束啦 ~ 最后一个问题来替主编大大问一声 ~E 子去年 6 月发的那张绫波丽的预告什么时候会出正片呢 ~ 超！期！待！
E 子：哈哈哈 ~ 我也不清楚呀 ~(逃

半次元：(抓回这个 E 子 ~) 最后来和喜欢 E 子的大家说点什么吧 ~
E 子：谢谢大家喜欢 E 子的作品，如果看看我的作品能让你们开心那就太好啦！今后也会继续努力制作作品照跟大家分享的！期待有一天去大陆活动跟大家一起玩！









MYWAIFU REBORN FROM THE ASHES,
SO DO NOT SIBI, JUST ENJOY GAME.

『战舰少女R』扩散性介绍

□文/化身修罗的苏大人　□责编/稗田　□美编/塔里

随着手机的不断更新换代，各类手游也随之飞速发展，本文的对象战舰少女R即是这股浪潮中的良作之一。作为一名“现役”玩家，同时也是一名舰C的老提督，笔者通过在游玩中对两者无意识地比较，有了自己的一些心得体会。战舰少女本身有着许多夺人眼球的优秀设定，就是放在国内手游界这个大环境中也颇为出彩。因此，笔者想通过这篇文章与大家分享一下。

战舰少女发展简述

在上文提到的手游大浪潮中，『偶像大师灰姑娘』、『Fate Grand Order』这类源自著名IP的作品一上架就吸引了大量原作爱好者，建立了稳定的玩家群体。而『战舰少女』(注：『战舰少女R』的前身，以下简称舰R)虽然自恰逢二战胜利七十周年推出以来影响就较为突出，却也因与DMM当家页游『舰队collection』(下文简称舰C)同样以军武娘化、娘化二战知名舰船为卖点而蒙受了一些质疑，不过也有一部分提督抱着找槽点的心态入坑尝试，而后一发不可收拾。当然最后舰R还是凭借更加人性化的系统和操作，以及更加丰富的舰娘赢得了玩家的忠诚。

舰C在二次元领域的影响旷日持久，因激发了大量优秀质量的同人创作拥有相当数量的粉丝。在这种状况下，引起议论也是在情理之中。一部分二次元爱好者担心，这是否又是一个炮妹之流。这是玩家对出色游戏品牌的捍卫，也反映了广大的动漫受众对国内动漫产业正规化的关注和高要求。

一种商业模式取得了成效，这种模式就会被在业内广泛地运用，最终形成行业准则似的东西。同样，游戏运营模式也是如此。在卡牌游戏飞速发展的时候，舰C凭借独特的游戏内容和育成过程，从千篇一律的页游中脱颖而出，展示了军武娘化的巨大影响力，实现了巨大的商业价值，成为了娘化作品的一件颇为成功的案例。其后，以拟人和类似游戏性为卖点的游戏如雨后春笋般蔓延开来，比如『刀郎』(注：『刀剑乱舞』，同『舰队collection』一样均为DMM当家页游)和『城姬』(注：日本手游)，也比如战舰少女。

回到战舰少女的历史。虽然早期有诸多槽点，战舰少女仍在开始运营时就展示出了其巨大的潜力，良好的在线数据促使游戏进行了第一次大改，在优化用户体验的同时按照之前放出的消息实装了许多可圈可点的功能，稳定了用户群体。之后的一段时间里，因为大手笔的多平台推送，以及随着版本更新而日臻完善的游戏机制，吸纳了越来越多的玩家入驻，战舰少女在国内二次元领域渐渐占有一席之地，获得了相当的知名度。

在一次小小的波折后，战舰少女用行动对我们说：人家这么可爱，才不会就这么轻易“狗带”呢！2015年10月，基于繁体中文服(台服、亚服)的新版舰R『战舰少女R』上架，将简陋的战斗界面图标改为Q版人物立绘并丰富了战斗表现，完善一些未实装卫星，优化用户界面，调整游戏平衡，对除了舰娘组成等核心机制外的其余内容都做了优化性改动。战斗系统的这次改动也在一定程度上与舰C划了界线。舰R凭借这一举翻身，挽回了一些像笔者这样在波折中被脱坑的玩家，更进一步吸引了大量的二次元爱好者慕名前来。

战舰少女R

声望
非洲战神，潇洒的女仆长

隶属于RoyalNavy(英国皇家海军)的女仆长因为在某次演习中与胡德相撞并接受了赠予一块推进器碎片而成为了一艘高运船，可怜的胡德则是一路负犬，直到被波斯猫(俾斯麦号)一炮秒杀……设计上为了获得更高的航速动力装置占用重量导致防御装甲占用的重量被削减，但在游戏中……完全不是这么一回事啊！作为BC，女仆长改前多数属性就能超过一些BB了，改后直接化身战神，四战以后因其技能会蜕变为高甲高伤高暴击的杀神！多少院长是她斩的！不愧是曾经以一敌二的武勋舰。

女仆长获取难度不高，打捞出货也较多，建造更是作为女儿的副产品而活跃着……作为BC饭量也是可以接受。但是！不要以为战神这么好养！改造要15个战列核心还有2000油弹3000钢！真是把以前节约的都吃回本了……

值得一提的是，重庆妹子去英国时就是女仆长接待的。

舰娘获取
提督，你是要先捞船呢，还是先大建呢？

即使有着众多舰娘，每天过着佳人相伴的生活，众位提督还是不得不正视这是款卡牌游戏的现实。(众提督：并不矛盾啊！)而作为一款卡牌游戏，卡牌的获取自然排在首位。如今市面上成百上千的卡牌游戏，基本都沿用了三种获取机制：关卡掉落、抽取和系统派送。面对市场上多如牛毛却又千篇一律的获取方式，玩家们曾经满怀激动的心情一点点变得枯竭，这时若能在获取系统上创新，就能在更大程度上吸引玩家。与舰C一样，舰R采用了使用无课资源依托“科学”资源比例公式建造的系统，而不是要么课金要么拼脸的轻轻一点生死有命富贵在天的扭蛋抽卡。在中国现今手游的快餐式运营下，舰R的这种做法既避免了过早地让无氪玩家感到游戏乐趣度下滑的情况，也不像一开始就疯狂地送卡送福利，让每个玩家都金光闪闪，使玩家心生倦意。真正适应市场的获取机制，应是让玩家有一定的可操作性，又能带给玩家惊喜。对无氪和新手来说，建造是舰队的构成基础；对于老提督和土豪来讲，建造是舰队的进阶手段。舰R的建造，既没有如“钻石十连”之类的RMB绿色通道，也不能像舰C大建一样改变开发资料的个数，姑且不论建造次数，至少在每一次的建造中，玩家与玩家之间是平等的。这样可能降低了随机性，但却增





强了游戏的耐玩性，进一步稳固了游戏平衡。

当玩家对游戏有一定的了解，镇守府的工作步入正轨后，建造蓝图的获取就变得容易多了，氪金购买只不过是锦上添花。每天在完成日常要素后，一般可以建造一到两次，日积月累非常可观。建造时建议参考其余玩家摸爬滚打至今总结出来的标准公式，虽不一定是最有效的，但却是最稳妥的。游戏建造界面内就可以直接查看其它玩家的建造公式，在很大程度上避免了盲目建造，不过也有可能因看太多其它欧洲提督的成功案例而受到刺激……请提督理性使用该功能。

除了每日建造的新船，舰娘更多的入手来源是通过教科书式的关卡掉落。“捞船”机制的存在，使舰 R 和舰 C 中舰娘的获取相较于同类游戏容易了数倍，并且在关底有几率获得非常稀有的船只。不吹不黑，只凭捞出的舰娘就能满足推图远征演习的正常需求，对无氪玩家十分友好。



为了给非洲人们以基本的人权……咳咳，为了让提督们更快地适应游戏，舰 R 中随等级的提升，共会赠送三位舰娘。这三位舰娘无论是哪艘都有着在某个方面艳压群芳的面板，除了 50 级获得的威尔士亲王因为等级落下主力太多而暂时显示不出作用，其余每艘舰娘在加入主力队后都能给全队以质变，到了游戏后期也艘艘名列前茅，完全能带领玩家平稳度过困顿浑噩的新手期。

综上，无氪玩家只要正常进行游戏攻略，就完全不用担心无船可用的状况，更多请情况是会出现因为“爆仓”来被迫地清理船舱……

资源

是给我们吃？还是作彩礼来给我们找姐妹？

同舰 C 一样，舰 R 舍弃了传统的体力值和金币系统，将油弹钢铝四大资源作为玩家进行游戏的唯一限制，避免了带给玩家以开发商圈钱的感觉。但大多数提督都会纠结这样一个问题：是都给舰娘吃？还是用一部分来大建？也许还该花一些来造装备？推图要资源，开发要资源，改造要资源，修船要资源……舰 R 的与资源相关的要素实在是多了点，而自然恢复一天只有 1400+，铝更是只有 400+，只能靠远征和任务，而远征还要考虑各个资源的分配，一项资源成为短板也会让舰队运行陷入停顿。

战舰少女R

纳尔逊，罗德尼

BIG MISS sister!

隶属于 RN。这两姐妹一起参加过马耳他护卫，西西里登陆等著名战役，算是关系最好的姐妹舰之一。其中罗德尼在历史上替胡德报了仇，对波斯猫造成了巨大的伤害，还成为了二战第一个用鱼雷击中 BB 的 BB。（然而游戏里并没有鱼雷）

技能大改之前罗纳装备穿甲弹能打出高达 40% 的穿甲，然而因为各种原因在 BIG SEVEN！的时候总会 MISS 那么两发……改后，两发只有一次擦闪判定，MISS 仍然层出不穷……

罗纳也因为低速而饱受诟病，但不得不承认，她们仍然是舰 R 里输出最高的船之一。又及，罗纳因为盛产 26 炮而深受养殖户喜爱，不说了我的罗纳好像可以收 ge，啊不，可以改了……

鬼畜的提督大人 19:29
第2舰队的远征任务"防空演习"已完成

事实上，以两队（一般是三队）无缝远征为例，资源收获是能够在完成日常要素后还有些富余的，而且推图不断解封的高级远征也会使收获水涨船高。退一步说，如果某项资源陷入短缺，还可以向系统卖出改造核心（舰娘的升级改造道具，较稀有）来来换取对应的资源。所以，资源在大部分情况下都是能够满足正常出击需要，不会出现让舰娘们饿肚子的情况。而在那少数很秀的情况下，无氪玩家退游戏睡觉第二天就又能够快乐的玩耍，土豪玩家也能直接购买资源，顺带支持下游戏。

总而言之，资源的合理运用，就在一个度字：肝船有度，建造有度，开发有度，保持平衡就不会影响正常的游玩。不做死就不会死。笔者曾经四航母带队强行把几艘轻巡强行拉到80级左右，用空了油和铝……结果不得不闭了半个月的港才渐渐周转过来让资源恢复平衡。

育成

我们也想成为对提督有用的人！

不同的舰娘有着不同的长处，我们无法要求DD在昼战打出爆炸输出，也无法要求CA在夜战一发秒杀要塞姬，让她们做自己擅长的事就是舰R的核心玩法之一。第4章以前和活动斩杀都是主力舰（指战列，战巡，航母，轻母，重炮）的天下，而从第5章起护卫舰（指驱逐，轻巡，重巡等非主力舰舰种）逐渐随着练度提升，和特定海图的带路要求而崭露头角，看得出游戏对于平衡的把控。在大多数环境中，航母都称得上是最耀眼的存在（鱼塘相对作用较小），因为航空战先于开幕鱼雷，一般情况下都能直接造成敌方减员或是为敌方加上很高的船损补正，最大限度地保护其他舰娘。通关1-4和达到40级系统会直接赠送当前版本综合实力最强的两艘航母——列克星敦级，所以完全不用担心没有好的航母用，但若要追求6航母洗地大队就非常困难了，因为航母其它获取方式都非常看脸，有的玩家甚至到第6章都还没有其他航母。

在基洛夫炮（注：长射程的中型主炮，装备后射程变为长，巡洋舰也可进行二轮炮击）还未普及的情况下，战列战巡在当前版本还是十分吃香的：天生长射程，以及耐久和装甲让其站得更久，火力猛（这也是基洛夫炮出了之后，轻巡重巡还是无法完全替代大船的原因），是在轻巡和驱逐等级尚低时的最佳选择，缺点是吃得多修理贵。



轻巡和驱逐一旦练度到达改修要求，就会翻身一变，从低伤害贫血、需要保护的拖油瓶变成能在混编舰队中充当不输于主力舰的输出要员。更有夕张改这种"怪物"能打出超过主力舰的输出，但成长周期太长，练度很难提高，还要好装备配合。重巡虽然炮击伤害不俗，但属性在各个舰种中处于有些尴尬的不上不下的地位，一般不是作为主力输出，而是根据活动锁船，压制带路和特殊组合来编成，等级高了也是低级船很好的保姆。所以，笔者个人推荐的培养优先顺序为航母 > 战列战巡 > 驱逐 > 轻巡 > 重巡。

舰娘最直观的成长指标就是等级。同王道RPG一样，舰娘也是主要通过打"怪"来一步步变强（演习每天次数有限）。在3-4之前，敌舰的等级都设置得很低，刚获得的优秀舰娘能马上就编入出击舰队，相当于有了很大的缓冲期，让玩家们能尽可能提高舰娘的整体水平。为什么要提高整体水平而不是像『FGO』等进行精英育成呢？因为如果不是等级碾压了几十级，是无法做到"以少拖多"的，而将单个舰娘升到能造成碾压的等级也不太可能。只有平均等级起来了，才能让舰娘在图里不至于因船损补正而毫无作为。



工欲善其事，必先利其器。装备在舰R中同样起着举足轻重的作用，虽然不至于能逆转巨大的等级差距，但运用恰当，也能做到越级强杀。舰R中没有再从装备育成上分出强化维度，目前没有舰C那样的舰载机熟练度系统，

列克星顿
太太我们喜欢你啊

隶属于美国海军。太太是舰R中毫无疑问最受欢迎的舰娘。从力压老罗和声望成为萌王就能看出。除了早在Z服或者初始课金获得突击者的，不出意外她应该是玩家们的第一艘航母，更是大多数提督的第一艘婚舰。虽然太太改的大破立绘有些，咳咳，但好在换装系统的推出……详见后文





在极大简化的同时也提高了稀有装备获取难度和需求。除了每次的活动奖励外，好的装备并没有稳定的获得途径，想要满足基本要求很容易，但想要一身金闪闪就需要时间了。好在开发蓝图比建造蓝图更容易获得，资源花费也很少，保持每日开发就行。

改造相当于大家所熟知的进化系统，能大幅增强舰娘，还能觉醒技能。因此，满足改造条件就能改则改，而且现在官方有通过改造与技能系统来开发新玩法和拯救冷门舰娘的倾向，大量实用技能的推出确实让一些舰娘有了一改的价值，还有些因为改后的装备也有大量养殖的必要，有些甚至能够变更舰种，改变主要输出方式。因此，改造无疑非常重要。完全有必要因为某艘主力舰的改造而调节资源分配。核心天天打的话即使是声望和女儿这样的船也能在两星期之内改造完成，还不考虑困难难度。

写作“强化”读作“喂食”的功能是对舰娘属性提升最立竿见影的方式，能力的提升直接通过面板数值来呈现，正所谓“吃啥补啥”。推图过程中母港宿舍里重复的舰娘很多。强化时要注意待强化的舰娘需求的属性，免得做无用功。

为有着“好想把舰娘娶回家啊！”这样想法的玩家设计的好感度系统受到了广大玩家的喜爱。非常大的一部分玩家氪金只为了买戒指。好感度对无氪玩家也十分有用，因为即使没有戒指，舰娘达到100好感也有5%暴击和命中的加成，十分可观。



战斗

这是属于我们的战斗！提督君只要远远地看着我们我们就满足了哦！

与『刀塔传奇』『我叫MT2』等半自动操作模式以及『FGO』等纯手动游戏不同，舰R是一款回合制自动游戏，完全解放双手，因此在战斗过程中是无操作好坏而言的，没有需要玩家算准时机释放必杀技这样的游戏要素对于手残玩家也能毫无障碍，玩家只能选择阵型和决定是否突入夜战。阵型说是有5种，但除面对纯潜艇队以外，选复纵阵的时候占了绝大多数，希望官方未来在这方面能有所改进。夜战时有生战力多于敌方就进，少就撤，驱逐和轻巡在夜战中伤害爆炸，要考虑在内。

于是，一场战斗的胜利与否就直接取决于舰队的编成。编成一定要注意下面几条：

（1）编成舰队时最好有一定的风格。在什么阶段时打伤害？对上什么队不好打？否则没有突出的特点，导致样样不擅长。

（2）要适应敌舰来编成。明知第5章有鱼却不带能反潜的舰娘，一队大船任鱼宰割的情况屡见不鲜，不带战斗机被对面航母教做船的情况也不在少数。

（3）有一定的搭配。如晓＋信赖变成鱼雷磁铁，欧根＋河马姐妹变成铁壁防御等。

有别于舰C的图标式布局，『战舰少女R』以画轴2头身方式表现舰娘，开火和放飞机时的后坐、火光、击中时的黑烟非常生动，在16年3月15日的更新后，某些换装还带上了炮弹特效，深受玩家好评。

威尔士亲王

大哥发话吧，我们砍谁？

仍然隶属于RN。因为和反击酱在太平洋战争中毫无防备的被击沉所以幸运只有10……颇为嘲讽的是明明死于空袭在游戏中却有着高防空……大哥是这飞机太弱了你不属于防么……大哥虽然航速并不突出，但技能却要求他（？！）作旗舰……大哥是不是要想会打架先得学会被打……大哥改后的属性是非常可观的，但可惜的是技能无法与现今火热的猫改配合。

大哥立绘上Neta威尔士亲王的羽毛笔因为被当做砍刀而使他（？！！）更加的威武雄壮。大哥发话吧，我们砍谁？

战舰少女R

社交

作为手游不可或缺的要素

演习系统是舰R几乎完全独立的游戏机制里除排行榜以外唯一的互动元素。战斗无消耗和丰厚的经验会让参加演习舰队的编成会发生不小的变化，比如B25等高消耗飞机会大量出没。





16年3月15日，『战舰少女R』推出好友系统，加入了头像和提督房间以及好友挑战等初期内容。这次改动让大多数玩家心头一喜：终于能快（教）乐（基）地（友）玩（做）耍（人）了！这个社交体系无疑显著加深了玩家们与游戏的羁绊。

换装系统

提督君，谢谢你的新衣服！

虽说舰娘种类繁多，但适应版本的也总是只有那么几个。日复一日地面对熟悉的面孔，多数提督都开始有点审美疲劳了。才，才不是什么喜新厌旧呢！只是想给心爱的舰娘换些好看的衣服而已！于是，应提督们的要求，官方





开放了换装系统。换装系统于15年年底推出，一部分舰娘拥有了第二种立绘，16年又加入了特效设定。这些可选立绘有些可以直接使用，有些则需要提督们花费一定的钻石购买。此功能一经推出就大受好评，某些热门舰娘因新立绘变得更受欢迎，如海妈（海伦娜）的“暗影突袭”，使海妈设定中干练果断的形象更加突出，某些较受欢迎舰娘的真爱党也因此崛起，使用率大幅上升；又如最上和伦敦。有些换装与潮流和实事紧紧相扣；再如Neta自日本偶像类动漫的青叶的“红白色偶像”，就切合了一部分这类属性爱好者的胃口，人气乘风而上。还有顺应情人节实装的嫁衣太太（“Love Blue”）、送巧克力的小甜心突击者以及新婚恋人一样的“甜心情人”这三款新立绘也非常讨喜。换装的价格是比较贵的，已基本和某联盟中便宜点的皮肤相当，但一位舰娘只需要购买一次，就能使所有同名舰娘使用，还是与其标价相称的。最后，太太的嫁衣很好看！太太的嫁衣很好看！太太的嫁衣很好看！重要的事情说三遍！（编注：说三遍是不会给记稿费字数的！）

结语

还要陪我们一起走下去哦！

没有大IP，更不是有着知名公司做后台的舰R已经拥有非常可观的玩家群体，标志着它是一款富有生命力的游戏。以笔者我粗浅的笔墨，只能将舰R的大框架进行简略介绍。在笔者看来，每款游戏都是一个世界，不亲自涉入就无法明白其中的五彩纷呈。

所有游戏中都有一面镜子，它映出这个世界的万事万物，也映出了我们自己，这也正是我们一次又一次的进入新的游戏的意义所在。▲

战舰少女R

狮 欧皇亲卫

还是隶属于RN，15年4月接替黎姐成为第二代欧皇亲卫。本来属性平平，重做后成为一流BB和欧证，除了白板以外无可挑剔。饭量只比北宅差一线，不愧是欧皇家的……开放建造后玩家们因立绘和欧皇亲卫的身份而疯狂大建，然而出货率很低，甚至有人做了『出狮表』来求其上门（然而卯月）。

隔壁的高人气BC傻级也登录舰R了，不知道是否也能抓住提督的心呢？让我们拭目以待，笔者先去捞个几艘……

▼梦幻画集『龙骨：红琥珀』的封面绘

才华横溢的“坑王”田中久仁彦 与“神”之宝座失之交臂的男人

just miss the opportunity of being the god

■文/完蛋了的国王
■责编/白石 ■美编/岩烧炭渣

田中久仁彦，1970年8月12日出生于神奈川县川崎市，日本漫画家、插画家。本可以成为“神”的男人。

35个汉字，笔者大概从未用如此精炼的篇幅描述一个画师的概况。过去也曾经数次在脑海中模拟介绍田中久仁彦时的情景，结果总是陷入犹豫不决中。笔者可以给大多数画师爽快地打上标签，比如七濑葵是“女帝”，みつみ美里就是“女王”；中村毅是堂堂的“师匠”，岸田メル是翩翩的“绅士”；☆画野朗是“萝莉之友”，大枪苇人是“萝莉之父”；我们可以称TONY为“色神”，封西E田为“艳神”，りんしん是“エロ动画之神”；唤八宝备仁作“欧派星人”，叫こもりけい为“放尿达人”；我们知道七尾奈留有“奈留流”，redjuice有“红汁流”，渡边明夫有“渡边流”，梅津泰臣有“梅津流”。要列举有代表性标签的画师，笔者可以一口气灌上几千字的水。但当笔者思考如何用一两个标签来概括田中久仁彦时，在脑中盘旋的唯独一个“神”字，然而这却是一个与“神”之头衔失之交臂的男人。这也是一位我一直想写却迟迟无法动笔的画师，原因无他，只因我多年来苦苦寻觅这个男人的画集而不得，一直抱憾良多。于是当不久前终于因为一次偶然的邂逅入手到画集『龙骨：碧琉璃』时，笔者起初无法相信网上动辄5000多日元的画集竟被我以1800日元的低价买到，难道这不是一种缘分吗？所以我想时机应该成熟了吧。





▲小惠惠的全家福，配合钉宫理惠的萌音一起食用味道更佳

本可以成为“神”的男人。什么神？当然是“萝莉之神”。早在那个国人只识大枪苇人的时代之前，田中久仁彦在二次元萝莉控群体中就已经是一个“梦幻级”的存在的。大枪生于1974年，貌似只比田中久仁彦小4岁，但在大枪终于凭借一部『白诘草话』而一鸣惊人的2002年，田中已经在业界摸爬滚打了十多年，距其正式出道的1991年也已过去了11年之久，这就是两人资历上一目了然的差距。

提起田中久仁彦的代表作，如果你能不假思索地就举出『一击杀虫！！』，那么恭喜你！成功暴露了自己的年龄。如果你连他在Falcom社时代的经历都略知一二的话，那么请收下笔者充满热情和敬意的目光。Falcom，或者全称“日本Falcom株式会社”，是一家在日系RPG游戏发展史上绝对有发言权的老牌公司，你可以没玩过，但你不能没听说过『伊苏』系列和『英雄传说』系列的大名。伟大游戏的背后必有伟大的创作者，鼎盛时期的Falcom毫无疑问是人才济济的，不过这家1981年就创业的大手上市企业有着大公司常有的傲慢做派，从不信奉“个人英雄主义”，所以并不以个别主创人员的名气为卖点。尽管我们知道那些曾在Falcom留下过工作轨迹的创作者都是业界实力派人物，比如享誉世界的新海诚 × 天门这对创作组合，但这些人的声名远播几乎都是在离开Falcom之后。画师方面的人才当然也是如此，从初代『伊苏』时代的画风奠基人古代彩乃起，到“二代目”田中久仁彦，“三代目”岩崎美奈子，再到这之后的村上水军和椎名优无一例外。

田中久仁彦很早就已经展露出绘画方面的天赋，据说学生时代的零花钱有相当一部分都来自于自己的“劳动成果”，因为他会经常给模型杂志和游戏杂志投插画稿，总是能换回一些奖品来再卖给身边的同学，或者私底下搞一点同人创作以飨友人，所以在他高中那会就已经是个小有名气的学生插画师了。田中早有志成为职业画师，而且他相信既然自己有实力，选择就业时就要选最好的公司。在他高三毕业那年田中就迫不及待地给当时日本游戏业界的新锐企业、PC游戏销量纪录保持者的Falcom投





去了简历。这位学生时代的投稿小能手深谙打动评审之道，要凭画技折服 Falcom 的面试官简直小菜一碟，谁让他就是这么熟练呢。1988 年的日本正处于泡沫经济如火如荼，社会各界遍地黄金的美好时代，找工作好比弯腰捡钱，所以 18 岁的田中久仁彦即使只有高中文凭也完全不必担心被雇佣方轻视，这真是一个年轻人“无法无天”的好年景。为什么这么说？因为田中久仁彦入职后要接替的对象古代彩乃只比他大区区 4 个月而已！后者更是胆大包天，17 岁还在念高中时就背着学校跟 Falcom 签约，竟然以一介工读生的身份为名垂不朽的『伊苏』系列第一部和第二部担纲了包括人设、魔物设定、美术设定、平面设计在内的全部设定工作，以后世的眼光来看她绝对受得起『伊苏』系列“人设之母”的美誉。一家销量横扫业界的游戏公司竟委以一个未成年 JK 重任，这已经足够让人感到不可思议，但更令人吃惊的是这个集万千期待于一身的 JK 居然在短短两年不到时间里就炒了 Falcom 老板的鱿鱼，丢下还没做完的『伊苏 II』就伙同在一个公司上班的欧尼酱辞职创业去了！当年古代兄妹一个是主力音乐制作人，一个是当家画师，突然一走了之，Falcom 老板加藤正幸当时绝对是一脸懵逼，久久缓不过来，否则正常人怎么会再找一个 18 岁的小毛孩来接替当家画师的职位（笑）。田中久仁彦可算是捡了个现成的大便宜，『伊苏』前两作已经成功把销量带了起来，不怕续作不畅销，就看田中有没有实力把古代彩乃留下的盘子接起来了。

田中久仁彦当时的实力达到什么程度我们已无从得知，只知道他学生时代的同人创作帮助他获得了工作，这些作品应该能反映出他的绘画水准。田中曾有过一个叫“覇者への道”的同人社团，后来又改名为“田中ンとこ”，不过目前还有据可靠的同人作品都创作于 90 年代后半，并没有他在入职 Falcom 以前的痕迹。田中成名后几乎没有接受过媒体访谈，对于他成长经历的认知全部来自于其个人网站上公布的片言只语，所以我们也无从探知他的爱好是什么，崇拜和学习的对象有哪些，个人风格又是如何形成。想来 80 年代就出道的一批画师们的早年经历大多湮没于历史之中，在互联网兴起之前要忠实记录下这些前辈们的成长经历毕竟手段是太匮乏了些。

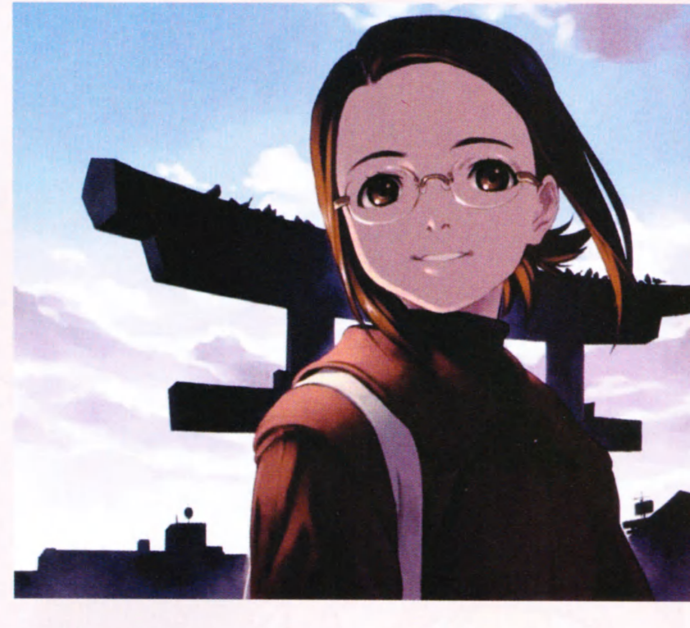
Falcom 的黄金时代始于 1984 年，在名制作人木屋善夫的率领下了开发了『屠龙战士』系列的首部曲，一年后创下单体游戏 40 万套销量纪录的就是系列的第二部『屠龙战士 2：迷城国度』，如同 80 年代诞生的大部分日系 RPG 游戏一样，因为年代久远和技术条件所限等原因，游戏设定端的很多关键创作者已不可考。如今的玩家或许会纳闷，一部这么有名的作品怎么会连人设画师的名字都不知道？很遗憾这就是当时业界的普遍现状，在点阵绘的时代里，反正游戏分辨率的天花板谁也捅不破，玩家在显示器上根本看不清游戏角色的五官相貌，只能大致分辨出个轮廓而已，所以很多游戏干脆就不设“角色设定”这个职位，而通常都称为“图像设计（graphic design）”，就是现在俗称游戏美工的职位，可以同时由很多画师来分担。一部游戏只有少数地方需要动用精美的画功，比如游戏



△『GAME ぎぁざ』2000 年 12 月号封面绘



▲杂志『GAME ぎあざ』2000年11月号封面绘，少女的神态、体型和衣着细节的把握都很细腻



外包装上的封面绘，椎名优后来就是给 Falcom 干这个的，很多文章却以讹传讹把她说成了人设画师。第一个有资格在 Falcom 的作品中挂“人设”头衔的应该就是古代彩乃了，要了解 Falcom 早期的画风必先从此人入手。虽然正统 RPG 游戏不像后来的 Galgame 有 CG 包可收，而且古代彩乃也没有发表过个人画集，但要大致领略她的画风其实并不难，因为『伊苏』系列已经开始有角色立绘和少量的事件 CG 可看了，用一句话来描述古代彩乃的画风就是“80 年代动画风和少女漫的结合体”，随便拿一张出来给人看，说是高田明美画的也一定有人信。游戏与动画的赛璐珞涂技巧原本就是一脉相承，在 80 年代时漫画人设画风也普遍比动画要先进得多，所以古代彩乃的风格看起来像是两者的混搭并不奇怪，她一个 17 岁的少女如果不从平时接触的少女漫和时髦动画里汲取养料那才奇怪呢。但如果仅仅只是靠模仿的话，那么古代彩乃的画风将是不成体系的，至少跟由鸟山明亲自操刀人设的『勇者斗恶龙』系列比起来，早期的『屠龙战士』系列也好，在其基础上派生而出的『伊苏』系列也好，人设上并没有很高的识别度，在其他公司开发的作品里也有类似古代彩乃这样的画风，后来被早年的天朝玩家通称为“日系 RPG 画风”。玩家们真正开始关注 Falcom 社的画风应该是从岩崎美奈子和椎名优的时代才开始的，而不是从古代彩乃，更不是从田中久仁彦那里。田中的尴尬之处在于，他踏入 Falcom 时游戏业界正处于一个从“集体主义”到“个人英雄主义”的变革期，而且刚入职的他也并没有受到同事们的信任从而马上被委以重任。

有一个奇怪的现象是，在『伊苏 3』的人设画师名单上，田中久仁彦的维基词条与『伊苏 3』的词条发生了矛盾，『伊苏 3』词条的“图像设计”一栏里并没有出现田中的名字，同样的情况也发生在了 1991 年发售的游戏『ぽっぷるメイル』中。但在田中久仁彦维基条目的“人设作品”一栏里却赫然罗列着以上两部作品。唯一一个两边都没有矛盾的例子是『屠龙战士英雄传说』，亦即『英雄传说』系列的第一作，这部游戏的发售时间介于『伊苏 3』和『ぽっぷるメイル』之间。此外在后来 Falcom 对待田中的态度上也表现出了不应有的冷漠，在 Falcom 各种官方非官方的编年史画集里，田中的存在感都是非常稀薄的，似乎不像一个“二代目”当家画师应有的待遇。关于维基条目的描述产生矛盾一案，多年来专注于为画师开碑立传的笔者早已见怪不怪了，维基百科的可信度再高，





▲原创插画“依靠墙边的少女”，上色时用了大量暖色调，营造出安详放松的感觉

毕竟还是要加以甄别的。不过仅从这个现象本身笔者倒是看出三点值得一书的地方，各位不妨看个热闹。

首先，在『伊苏3』的“图像设计”一栏里标注了横田幸次、松室刚、都筑和彦三个名字，笔者认为实际参与作画工作的应该不止这三人，他们只是一个团队的代表，这在Falcom这样的大公司里可谓惯例。前两位都是无名之辈，都筑和彦虽作为漫画家小有名气，但绝没有资格与古代彩乃、田中久仁彦、椎名优等人相提并论。之所以列出此三人的大名倒不是因为Falcom想彰显“集体主义”好，而是因为公司正遇上青黄不接的尴尬时节，距离『伊苏3』发售仅仅三个月前，作为『伊苏』前两代核心脚本作者的宫崎友好和游戏主力程序员桥本昌哉突然宣布辞职，两人另起炉灶并联络先一步自立门户的古代兄妹一起与Falcom分庭抗礼，这一事件在Falcom内部的影响非常恶劣，险些动摇了公司开发力量的根基，所以『伊苏3』刚发售时公司有意隐去了STAFF的名单。后来在外界要求下勉强公开，在某些关键职位的人员名单上不免有凑数交差的嫌疑，不排除有像田中这样已经离职的人被偷偷塞了抹布的可能性。

其次，『ぽっぷるメイル』与『伊苏3』的情况又不完全相同，Falcom官方并未否认田中曾以人设画师身份参与了游戏的制作，但在游戏发售后公布的STAFF表里却没有他的名字，原因是田中竟在游戏开发中途擅自退出，其任性之举令Falcom高层大光其火，才下了对他的封杀令。诚然前文里提到的那几位Falcom当家画师里没有一个服务年限在5年以上的忠心老臣，这并非画师单方面的问题，Falcom想必也有傲慢薄情的一面，但画师的离职单飞也并不意味着与前东家的关系就一定搞得很僵，古代兄妹因为存在感太强，尤其是古代兄几乎就是Falcom的“音乐教父”，日后做周年回顾不可能不用他谱的曲子，公司不敢跟这两兄妹翻脸。岩崎美奈子是Falcom的模范好员工，离职以后还跟公司保持了很多年合作关系，Falcom不捧她捧谁。椎名优、七濑葵都是雇佣兵，跟Falcom都是



▲田中久仁彦只发表在个人网站上的原创兽耳萝莉角色系列，名叫Nacxa



▲HJ社旗下小说刊物『NovelJapan』2006年12月号封面绘

和气生财，并无芥蒂。于是似乎遭到冷漠对待的只有田中久仁彦一人，他在Falcom眼里就是那个“我们中出的叛徒”吧。

最后自然是关于田中突然离职的原因，在田中的维基条目里只写了“1991年商业志出道”的字样，却没有透露他在哪一本商业志上以什么作品出道。经过笔者的考据，来挖角田中的可能是一本叫『Comic Master』的漫画杂志，但如果是一本单纯的漫画杂志来约稿恐怕还不至于令Falcom方面如此大动肝火，不知为何承担『Comic Master』编辑工作的是一家叫Family Soft的游戏公司，这就不能不看做是同行间的挖角行为了。『Comic Master』1990年草创时是一本不定期刊，1991年4月发行第3期起改为季刊（维基上说是双月刊也是有误的）。在1991年10月发售的第5期上首度出现了田中久仁彦的名字，其发表的漫画作品名为『圣剑BUTTAGILEYER』，一共8P。这应该只是一次试连载，半年后的杂志第7期上，漫画更名为『超絶聖剣ブッタギレイヤー』后才被正式纳入连载阵中，前后共连载了11期后于1994年5月的第20期上被“腰斩”（也可能是田中主动弃坑），因为篇幅不够故没有推出过单行本，乃是田中久仁彦所谓“幻之出道作”。如果撇开道义上的因素不谈，1991年田中久仁彦舍Falcom而去的举动并没有不妥之处，从他此后一年多的个人发展来看远比Falcom时代要如鱼得水，单飞后的第二年，田中不仅画上了第二个连载，而且成功打入了插画界，一上手就接到了著名小说家冴木忍的作品。一切都在向着最理想的方向发展，田中朝着“神”的宝座踏出了坚实的第一步。

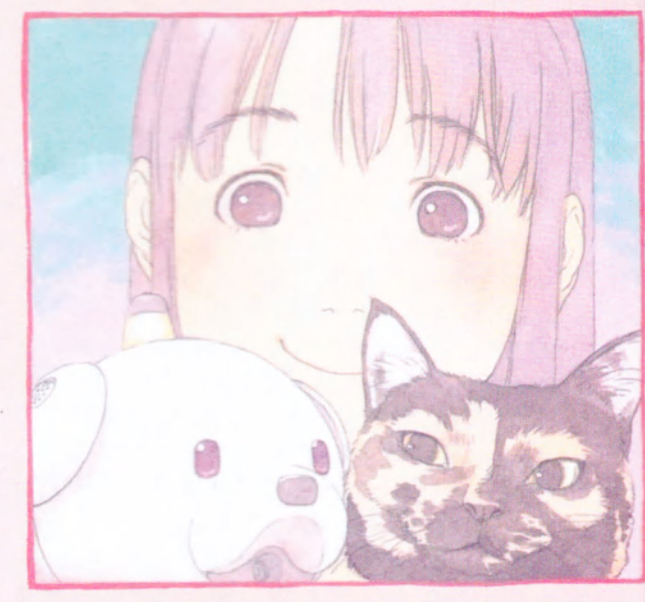


挥霍才华的坑王 田中久仁彦

SPLURGE ON TALENT
Kuniliko Tanaka

虽然因为遭到了封杀，加上年代久远的关系，田中久仁彦在Falcom时代的成绩存在诸多暧昧的地方，其个人画风的演变过程也几乎是一片空白，但他作为画师的实力不应受到质疑，他之所以能顺利出道为漫画家也是得到了『Comic Master』的认可，别看这本杂志名气不大，背后毕竟有HobbyJapan这样的实力出版社在撑腰，田中的第二个漫画连载『秘境探検ファム＆イーリー』就是直接发表在HJ社直属的漫画月刊『RPG漫画』上的，题材与之前的『超絶聖剣』一样都是幻想冒险类，不消说当然是继承了Falcom时代的遗产创作而成的。『秘境探検』的连载始于1992年，止于1999年，寿命比『超絶聖剣』长得多，不过篇幅只是比后者略长了一些，曾经在1995年10月发行了单行本第一卷，此后连载状况陷入恶化，画画停停，最后索性搁笔，令作品一直处于“未完结”状态，直到1999年『RPG漫画』停刊而被“强制结束”。世人普遍都视『秘境探検』为田中久仁彦的漫画成名作，该作以两位美少女遗迹探险者为主人公，以魔法文明崩坏后的异世界为舞台，描绘了一个奇妙有趣的故事。不过单纯从作品状态来说，一部不满两卷，结局不明不白的漫画被奉为代表作实在是没有逻辑可言的。田中本人大概也时常在有意无意间被问及其处女单行本是否有下文的尴尬问题，很长时间以来他始终以沉默应对，然而不可思议的是在时过境迁已长达十年后，田中突然在2010年宣布重开『秘境探検』的连载，通过同人志来发布。但已经没有读者为此而欢呼雀跃，更没有人相信田中是真心实意想把漫画画完，因为就在这十年间，曾经本来可以成为“神”的男人已经堕落成了业界最恶名昭彰的“坑王”之一，十多年来他竟没有一部连载作品能得善终，而且几乎可以肯定的是有些作品无疾而终的原因并不出在作品没有人气而遭腰斩，是出在作者本人无故弃坑。

在田中久仁彦出道为漫画家的关键的前五年里，业界给予他的关注和认可都是毫无保留的，有时甚至可以用溺爱来形容。『秘境探検』在连载三年后，仅仅只有一卷单行本的分量的情况下仍然在HJ社的力捧下交给业界老铺亚细亚堂改编为了4话的OVA动画，于1995年发售，动画品质相当高，不输给同时代的『秀逗魔导士』，动画配乐居然还是花了大价钱找凡尔赛交响乐团演奏的，可见逼格之高。与动画





▲为声优歌手民安ともえ的专辑『たみうた』绘制的封套样式。民安ともえ比较多的活跃于Galgame业界，最有名的动画角色是『灰色果实』里的入巢

配套的广播剧 CD 也有 4 卷之多，一长串声优名单里尽是根谷美智子、山寺宏一、绿川光、井上喜久子这样的大牌，如果再加上 1993 年就已经面世的 TRPG 桌面游戏的话，『秘境探検』完全可以被视为是一部成功的跨平台人气作，只要善加呵护未尝不能发展成一个畅销系列。作为读者观众我们当然理解创作者也是血肉之躯，也会遇上倦怠期，富坚义博也不是一上来就专注摸鱼三十年的，但仅仅只连载了一卷就陷入倦怠期的漫画家算什么鬼？明明已经靠动画和广播剧把原作的人气又炒高了一个档次，漫画家却选择弃坑，摆着欧提不做要去做非洲人？简直无法用常理来解释。然而更无法解释的是，田中这种花式作死的表现在九年后又再度重演！一部『一击杀虫！！』差一点点就能把他推上“萝莉之神”的宝座，结果在大获成功面前，他却再次选择了弃坑而去……

田中久仁彦从 2001 年开启的全新连载『一击杀虫！！小惠惠』无论从先天条件，还是后天环境来说都比『秘境探検』还要好得多。漫画发表于萌系漫画业界最权威的杂志之一『电击大王』上，以近似于四格漫画的一页一话的超短打形式进行月刊连载，对于漫画家本身的连载压力已经减到了最小。漫画本身的题材轻松惬意，既没有复杂的世界观设定，也不存在明确的剧情主线，主角是两台迷你人形机器人，


▲小惠惠与康巴特


▲康巴特的侧面像，这种极具 SF 未来感的画风是从田中为『异度传说』担任人设后才逐渐形成的



一台是由玛兹制药开发的害虫驱除型机器人“小惠惠”，得意技是用刀枪等各种武器消灭害虫；一台是由玛兹制造的死对头 KINRYU 公司开发的机器人康巴特，拿手好戏是电子战。两台人形移动萌要素之间每晚都上演着各种相爱相杀的搞笑活剧，让人看了忍俊不禁，爱不释卷。田中在人设上是颇动了一番脑筋的，倾尽了 SF 设定方面的才能，令业界对其刮目相看。令人难以置信的是向来高高在上的 KONAMI 竟然在漫画连一卷单行本都还没有的情况下就已经砸下重金将其改编为了 PS2 游戏，于 2003 年 11 月发售，为小惠惠和康巴特配音的两位声优分别是钉宫理惠和田中理惠的“理惠 × 理惠”组合，以现在的眼光来看简直是梦幻级的阵容。『一击杀虫！！』的大排场还不止这些，在翌年漫画单行本第一卷终于姗姗来迟时，『电击大王』也不惜重金投拍了一部 10 分钟左右的 OVA 短篇动画与漫画同捆发售，换言之漫画才刚上市，动画版和游戏版就已经齐活了，想不火都难。但其实『一击杀虫！！小惠惠』这个企画最高明的地方在于田中一开始就已经考虑到了角色的实体化，1:1 等身高的手办才



▲田中的原创插画“海鸟”，虽然少女的露出度很高，但却感觉不到很浓的色气，田中笔下的少女大多走清纯路线，极少见限制级作品



当年离开 Falcom 时的田中久仁彦是一个漫画与插画双修的奇才，在插画领域一开始田中被认可的程度决不在游戏和漫画之下。上文中也提到他的起点其实很高，商业插画处女作就是著名小说家冴木忍的『“卵王子”凯尔洛特的苦难』系列，冴木忍笔力惊人，在两年多时间里就写完了全部 9 卷，全部由田中来绘制插画，这是一部非常标准的日系剑与魔法幻想题材作品，跟田中的相性很合。同一时期，富野由悠季的 SF 幻想小说『オーラバトラー戦記』（动画『圣战士丹拜因』的小说版）也找过他为其中一卷绘制插画，我们知道富野老头向来为人刻薄，能入他法眼的人不多，有资格给他画插画的都是结城信辉、出渊裕、北爪宏幸、鹤田谦二、THORES 柴本这类奇才、鬼才，有意思的是不仅田中久仁彦被老头看上，同样雀屏中选的还有当时笔名为 NOCCHI 的大枪苇人，大枪刚刚因为『向北』的发售而受到业界关注，是个还很稚嫩的新人，所以说老头的眼光不可谓不毒辣，这也是田中与大枪这两个日后靠萝莉吃饭的画师生涯中仅有的交集。给小说画插画现在根本不算什么了不起的事，但在 20 多年前可不这样。早年还没有我们现在理解中的“轻

是他的终极目标，承接设计制作和贩卖业务的是实力雄厚的寿屋，从 2009 年起已经为『一击杀虫！！』系列制作了 22 款产品，最新一款去年底才上市，可说是田中手里寿命最长的一个衍生企画。反观原作漫画，倒是在如此天时地利人和的完美条件下重蹈了『秘境探検』的覆辙，先是因为跟不上『电击大王』的连载节奏而被迫完结，2007 年时田中被赶到了副刊『电击黑魔王』上，一度以续作『一击杀虫！！小惠惠 LEGACY』的名义将连载复活，后来『电击黑魔王』被『电击魔王』合并，连载也就顺势搬了过来，度过了一段相对的稳定期。可是好景不长的是续作也在 2011 年遭田中弃坑，此时距离发售单行本第一卷仅一步之遥。后来『电击魔王』曾一度打算再出钱投拍一部 OVA 新作给单行本造势，动画原定于 2013 年推出，但顾虑重重的『电击魔王』显然是被田中不负责任的弃坑大法搞得信心全无，干脆把 OVA 的企画整个取消了。最近听说『一击杀虫！！小惠惠 LEGACY』连载再开，貌似有生之年系列见到了完结的曙光，可毕竟虚耗了五年的光阴，业界早已物是人非了。





▲杂志『GAME ぎぁざ』2000年10月号封面绘，画面的层次感和全黑的背景处理都很大胆



小说”，如果要给小说配插画，那绝对可以上升到艺术的层面上。从80年代兴起的一批幻想题材小说还都要归入大众文学的范畴里，格调相当高，不仅作家有头有脸，其中不乏直木奖得主，与他们合作的插画家也都是些大腕级的人物，安彦良和、天野喜孝、猪股睦实、美树本晴彦、山田章博……随便举举都是这种需要抬头仰望的大神级人物，田中久仁彦能排得上号，能在这些至少年长他十岁以上的大前辈们中间拥有一席之地，这个事实本身就已经足以证明他的实力了。

既然田中久仁彦起点这么高，可他为什么没有成为山田章博、美树本晴彦、出渊裕或者鹤田谦二这样的大师级人物，单论插画成就的话他甚至不如英年早逝的THORES柴本，人气更是完全被后起之秀的大枪苇人所超越。原因何在呢？无非还是一个懒字！让笔者深感诧异的是，自从『“卵王子”凯尔洛特的苦难』完结以后，田中竟然再也没有给系列小说画过插画，几年后连普通的小说插画也难得一见了，取而代之的是卡牌绘。做出这样的取舍恐怕是因为小说插画要受到小说连载进度的约束，不如卡牌绘这么轻松自在吧，这跟当初自毁漫画家前程的举动简直如出一辙。田中的拖延症严重到什么程度？2002年他原有机会趁『一击杀虫！！』连载正火热的势头推出自己的初画集『龙骨』，但在没有外力阻挠的情况下竟被他一拖拖到了整整6年后的2008年才发售。但没想到被田中漫无止境的拖延害得心力憔悴的角川书店责编仍抱着视其为初恋的心态帮助田中补完画集内容，以额外限定品的形式又推出了『龙骨:碧琉璃』和『龙骨:红琥珀』这一套两本画集，因为是限定品自然很抢手，于是才有了笔者文初的一段感慨。世人皆知田中久仁彦已入懒癌末期，此生能盼到他画集问世已属不易，所以包括笔者在内怜惜他才能的人纷纷解囊相授。但明明是无论出什么都能大卖的天才型创作人，却从来不思进取，以习惯性弃坑而恶名昭彰，这不禁更让人深感惋惜。

△『NovelJapan』创刊号的封面绘，画作展现了大量手绘的技法，而之前展示的另一张封面绘插画则使用了完全不同的CG涂上色法



田中久仁彦屡屡自取灭亡的举动确实令人无法理解，但也有人在整理了他的作品系谱后认为田中是因为战线拉得太长导致顾此失彼，不得已才以极端弃坑的方式来专念于某一项工作。这个说法似乎也有一些根据，从时间线上说，田中每一次弃漫画连载和插画工作于不顾都与他接到游戏方面的工作有关。1998年田中受SQUARE之邀出任游戏『异度装甲』的人设一职，这部设定层面涉猎广泛，世界观博大程度远胜同时期的史上神作『最终幻想7』，且可玩性丝毫不逊色于后者的作品被SQUARE寄予厚望，其制作阵容极其豪华，挑大梁的就是当年曾在Falcom联手打造过『英雄传说』的高桥哲哉与田中久仁彦的搭档。高桥在Falcom社历练多年，转投SQUARE后又是坂口

博信的直属，参与过多部『FF』系列作品的制作，是实力担当。而当时的田中久仁彦凭借游戏、漫画、插画三栖兼修的惹眼表现担负起游戏颜值担当的任务自然是不在话下的，他跟『FF』系列的艺术指导天野喜孝当然不能相提并论，但跟『FF7』的人设画师野村哲也相比却是完全不落下风。如果从比较宏观的角度来说，最能代表田中久仁彦人设水准的作品并非徒有虚名而看不清庐山真面目的 Falcom 时代的那几作，而是这部『异度装甲』，因为该作与博大的世界观相匹配的人设跨度极大，对田中的功底是一次无死角的考验，不同种族、文化背景的男女老幼活跃在同一个舞台上，需要田中的画笔去赋予他们生命，这的确是一项极富有诱惑力的工作。然而，田中的付出并没有收获应得的报酬，尽管以与『FF7』并列的两大巨制的高规格被推向市场，但『异度装甲』因为种种原因未能如公司所愿收获过百万套的销量（虽然日本 89 万套,全球 146 万套的成绩已经很了不起），可惜就可惜在它的对手是『FF7』，跟后者在日本狂销 328 万套的逆天成绩相比，『异度装甲』的努力变得全然没有意义了。

『异度装甲』游戏主创团队受到的打击很大，最令他们愤愤不平的就是 SQUARE 的差别待遇，所以以高桥为首的一批人愤而离职，转投 NAMCO 的怀抱，改头换面后以『异度传说』的名义在 2002 年推出了续作，田中久仁彦当然毫无悬念地继续担任游戏的人设工作。游戏创造了名为 KOS-MOS 女性战斗机器人，继承了“万画王”石森章太郎的作风，走硬派路线。同时期田中的笔下也诞生了身高仅 11.5 公分的掌上萌物小惠惠。很难说田中在设计这两个女性机器人时理念上有多少共通之处，但『异度传说』巨大的工作强度对刚刚迈入正轨不久的『一击杀虫！！』的连载节奏，以及其个人初画集『龙骨』的发售日期所造成的负面影响却是可以想见的。如果还要再继续深究的话，田中后来选择在 2015 年底才恢复『一击杀虫！！小惠惠 LEGACY』的连载或许也是考虑到“异度系列”最新作『异度之刃 X』是在 2015 年 4 月发售的，经过漫长的两年多的开发期，他的个人精力才刚刚被解放出来。







田中久仁彦原本应该蒸蒸日上的漫画和插画事业十多年来全部为了一个游戏系列让路，要让那些已经对田中失去耐心的读者接受这个于事无补的说法实在很难。如果说一个画师可以在『伊苏』、『英雄传说』、『异度装甲』这些足以名垂青史的游戏系列中留下自己浓墨重彩的一笔，那么作为创作者而言就已经可以此生无憾了。但才华横溢的田中久仁彦却不甘寂寞地在漫画和插画两方面也拼命有所建树，徒然留下了一堆看起来很美的大坑，这不能不说是一种罪过。“他本是一个可以成为‘神’的男人”这句评价原本就是对田中久仁彦最大的惩罚，有时候懂得取舍比挥霍才华要来得更重要。▲

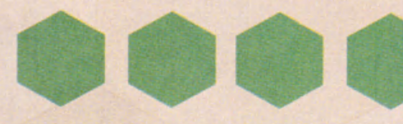
周边、同人、COS，这些话题在ACG圈中似乎永远都不会淡去，甚至已经成为了日常生活的一部分。其实就同人这个很神奇的世界来讲，同样的角色在同样的世界里演绎着不同的故事，虽然也有人将其称之为二次创作。不过笔者则更倾向于认为同人的存在比起原作本身来说，更贴近于同人是一种将自己心中的“那一个世界”表达出来的方式。也许这是因为笔者一直都有着这样的想法和向往吧。(其实就是中二咯)。

对于任何一部作品来说，原作始终都是一个固定的视角，如果把原作比作一个世界，那么官方的作品就是用这个世界中的素材所拍成的电影。就像在舰娘的游戏之中，玩家们所体验到的只是一个个海域，一场场战斗，当同人作者们觉得这并不足矣表达自己心中的舰娘的时候，于是便有了同人。所以在笔者看来，同人不仅仅是二次创作，更重要的是将自己心中所看到的“另一个世界”转变为可以分享交流的东西，当然，这也是同人创作的初衷。

于是，在同人世界日渐丰富的当下，各大镇守府的提督们的生活变得不再仅限于海域和母港之间——丰富的舰娘同人让提督们渐渐的对镇守府有了更为清晰的印象，也渐渐有了属于自己的日常。因此，让我们来盘点一下舰娘的同人世界中都有哪些不可错过的埋藏金吧。



提督的悠闲日常



Be a Admiral with prefect hair.

□文/koya □责编/稗田 □美编/塔里

——记舰娘的官方同人作品



『いつか静かな海で』

『终将平静的海面上』

标题	いつか静かな海で
作画	さいとー栄
协力	田中謙介、C2 机关
主视角	舰娘众
初连载	月刊コミックアライブ 2013 年 12 月号
第一卷单行本发售日	2014 年 3 月 31 日

历史，跟随着时间的脚步前进着，轰鸣的炮火声与螺旋桨的声音划破了海面的沉寂。
仰望着空中飞翔的舰载机，阳光映亮了它们的翅膀，在青空下留下洁白的云带。
然而翻滚着硝烟的海啊，你何时才能回归静寂的幽蓝。

『いつか静かな海で』是一部由田中谦介及さいとー荣创作的漫画，起初连载于Comic-Alive，而后分别于14年3月及12月出版了单行本。该漫画在创作时获得了“神秘机关”C2机关的协力，并由田中亲自操刀，于是可以说是不折不扣的官方漫画了。

这本漫画的剧情基本上是按照“角色线”来走，简单来说，就是基本上每一话都介绍了某一位舰娘，并且会在漫画的结尾给上相关舰娘在历史上的对应舰。也许某种程度上说是资料片也并不为过，然而在咱看来这部漫画比较偏向于“个人情感”——或许作品本身有些许的沉重，很多地方作者都借舰娘的历史表达了“惋惜”一般的感情。比如第一话的结局，天龙姐妹希望大海终有一天能回归平静的对话以及漫画之中对各位舰娘过去的故事的讲述，总有着那么点特别的意味

不过抛去这些奇怪的地方，这部漫画同样也是一部不错的作品，只不过“口味”比较特殊罢了，假如您是一位考据党，然而又不想去看那些沉重而无聊的历史，这部漫画也是您了解“真实世界”中的舰娘们的一个不错的选择。

“以上是作战说明。”
“诶？你刚刚说了啥，完全听不懂诶。”
“吹雪，会加油的！”
“诶？”

『艦々日和』

『舰舰日和』

标题	艦これプレイ漫画 艦々日和
作画	水本正
协力	
主视角	提督（谜之生物）
初连载	2013 年 8 月 23 日 FAMI 通网页配信
第一卷单行本发售日	2014 年 4 月 3 日

『舰舰日和』是一部由水本正创作的漫画，2013 年 8 月开始连载在“Fami 通 Cominy”上。并作为 Fami 通对舰娘的应援企划之一而开载，所以可以说是一部舰娘早期的官方漫画了。

同以上官方漫画不同的是『舰舰日和』是一部以提督为视角的舰娘漫画，虽然很想吐槽提督为何是迷之生物的造型，不过提督的这一点在这部漫画之中竟然毫无违和感！于是“迷之提督”开始了他的舰娘之旅。

显然想要跳过新手教程是不行的，第一发就采用了 999 大法的提督带着两只舰娘径直出击——结果当然是大破而归。于是接下来迎来了拮据的没有资源维修的生活，可怜的吹雪酱到底要挂着“爆衣”大破状态到什么时候呢？

虽然迷之生物提督的日常更像是在吐槽新手教程不过比起其他的漫画来，这部漫画将作者的游戏经历以漫画的形式而表现出来，并没有和其他的漫画一般讲述舰娘之间的故事。然而这种让提督也参与到故事之中的形式，搭配上欢乐的剧情倒也非常的有趣和亲切呢。



『吹雪がんばります！』

『加油吧！吹雪酱！』

标题	艦隊これくしょん －艦これ－ 4コマコミック 吹雪、がんばります！
作画	桃井涼太
提供	DMM. com
主角	吹雪
初连载	2013 年 4 月 23 日 FAMI 通网页配信
第一卷单行本发售日	2013 年 12 月 26 日

『加油吧！吹雪酱！』是一部欢乐搞笑的日常漫画，由井涼太创作，这本漫画于 2013 年 4 月 23 日在“Fami 通 Comic Clear”连载，由于获得了 DMM 的资料及素材提供，被誉为官方四格。（难道不是应该翻译为“吹雪，会加油的！”吗？——by 某路人 A 的吐槽）

某种程度上，『加油吧！吹雪酱！』应该是舰 C 圈里面知名度最高的官方漫画了，四格漫画的形式加上轻松愉快的剧情，这部漫画以吹雪的角度为广大提督提供了萌萌的欢乐日常。

同舰娘 TV 一样，这部以吹雪酱命名的漫画同样是以吹雪作为新到任的舰娘新生为开头。刚着任的吹雪酱迈出紧张的第一步时，迎接吹雪酱的礼炮竟然是实弹？！随后迷路中的吹雪酱遇到了同样迷路的迷糊娘白雪以及同型舰初雪，从开始的第一步就充满了不安的生活就此开始！

漫画之中充斥着卖萌、吐槽、装疯卖傻等等欢乐的日常元素，然而值得一提的是这部漫画之中充斥着大量的历史梗（城里人真会玩），拿起一包薯片一边吃薯片一边看再合适不过了（W？）。



『艦隊これくしょん －艦これ－止まり木の鎮守府』

『舰 colle 鸟栖木镇守府』

标题	艦隊これくしょん －艦これ－ 止まり木の鎮守府
作画	ヒロイチ
协力	「艦これ」運営鎮守府
主角	铃谷、熊野
初连载	『月刊コミック電撃大王』2014 年 7 月号
第一卷单行本发售日	2014 年 12 月 20 日

无法归航的灵魂化为了无法归航的你，静寂的夕阳之下，海浪染上了温暖的橘黄。

无论你去往了哪里，无论你迷失在了哪里；哪怕是巨浪滔天，哪怕是迷雾茫茫，请安心等待——我，会带着你回到静寂的母港。

与深海栖舰战斗的前线背后，有着平静而安然的镇守府。鈴谷与熊野依然继续着扫除的日常，在这样的日子里，能和你在一起，哪怕只是简简单单地在一起，我就已经足够安心了。

与你一起的日子，从未想过我们有一天会分开。然而直到分开的那一刻，迷失在森林中的我，摔下了悬崖的我想起了过去的我——无论怎样希望着归航，却无法回到故乡的我，等待着你的到来。

以上其实只是『舰 colle 鸟栖木镇守府』中，熊野因为被派去跑腿买东西而不小心迷路的剧情 -.-。

可以说『舰 colle 鸟栖木镇守府』是一部百合巨作很有爱的作品，虽然官方上说主角是熊野和鈴谷，然而事实上讲述了各位姐妹舰之间相亲相爱的故事可谓是百合花开满堂，用一个个充满暖意的“姐妹情”来武装舰娘吧！

『舰 colle 鸟栖木镇守府』最初连载于『Comic 电击大王』，其后转移到同出版社的『电击魔王』上继续连载，喜欢百合的提督们一定不要错过哦 ~。

『島風 つむじ風の少女』

『岛风 旋风少女』

标题	『島風 つむじ風の少女』
作画	山崎かずま / シナリオ
协力	「艦これ」運営鎮守府
主角	岛风
初连载	电击魔王 14 年 2 月号
第一卷单行本发售日	2014 年 11 月 27 日

一零三零舞鹤镇守府的一天，赤井少尉作为提督就任而来。迷路在港口的赤井少尉在港口遇到了前来迎接的朝潮，而就在镇守府的门前，与“优等生”朝潮截然不同的“不良少女”岛风飞跃到了提督的面前！然而随后从司令哪里得知自己将接手由爱宕、高雄、羽黑、朝潮、加贺以及岛风组成的第七舰队的赤井少尉，将不得不直面“不良少女”的各种袭击！一场温柔教室感化问题儿童的学员剧就此上演？！

『岛风 旋风少女』于 2014 年 2 月连载于『电击魔王』，是一本以岛风为主角的官方漫画。值得一提的是在这本漫画之中，岛风的属性竟然为“不良少女 A”。而漫画也以此作为展开，讲述了不良型岛风与着任于舞鹤镇守府的提督之间如何展开师生情，啊不，如何和谐相处的日常故事。邪恶度满载的岛风，和“纯情”的提督，这两者之间到底会发生怎样的故事呢，真让人期待。

漫画的设定上除了传统的镇守府设定外，本作的镇守府某种程度上偏向于“舰娘学校”的性质，也许学园故事也是一种不错的展开呢 ~





『艦隊これくしょん －艦これ－水雷戦隊クロニクル』

『水雷战队编年史』

标题	艦隊これくしょん －艦これ－ 水雷戦隊クロニクル
作画	深山靖宙
原作	「艦これ」運営鎮守府
主角	第六驱逐队
初连载	『月刊コンプエース』2014 年 1 月号
第一卷单行本发售日	2014 年 6 月 26 日

『水雷战队编年史』自 2014 年 1 月号开始连载于角川书店的漫画杂志『月刊 Comp Ace』之上，可以说是正统的官方漫画之一了。

炮击战的本事就是在反复打偏和摸索之中练出来的，所以尽情打偏吧！

"我已经不是小孩子了啦，不要摸我的头，身高会缩的！"——by 晓

吴镇守府中的一天，第六驱逐队的晓响雷电依然继续着炮击训练的日常。在不断打偏的训练之中，无线电中忽然传来了陌生的指导声！然而结束训练之后回到镇守府的响和晓在打扫之中遇到了声音的源头——一脸可怕表情的天龙，于是弱小 loli 与"不良小姐"的邂逅就此展开！

既然漫画的名字叫做『水雷战队编年史』，那么这本漫画自然是以轻巡以及驱逐舰娘们作为主角的啦，只是不知第六幼儿园的小伙伴们今天是否还依然精神满满呢？这部以晓响雷电作为主角的漫画，讲述了第六幼儿园的小朋友们与天龙以及在本作中作为秘书舰的龙田之间的故事。可爱的小家伙们在外表刚硬而内心温柔的天龙小姐的带领下逐步成长着，渐渐的找到了属于自己的水雷魂！

『艦隊これくしょん －艦これ－ side：金剛』

『舰队 Collection –舰 colle– side：金刚』

标题	艦隊これくしょん －艦これ－ side：金剛
作画	SASAYUKi
原作	「艦これ」運営鎮守府
主角	金剛
初连载	『コンプティーク』2013 年 12 月号
第一卷单行本发售日	2014 年 6 月 10 日

『舰队 Collection –舰 colle– side：金刚』连载于角川旗下的漫画游戏杂志『Comptiq』。这部作品和其他舰娘作品不同的是，舰娘在该漫画之中变成了"对深海栖姬"专用"机娘"（类似于强袭魔女的设定），在漫画之中同海上的传统舰队一起作战。而在漫画之中，并没有正面的出现"提督"类型的角色，倒是在第一话出现了一位有着一只 loli 的父亲令人印象深刻，这种桥段在舰娘的同人之中显得比较少见——虽然抛开舰娘这个题材的话还是比较普遍的。

这本漫画主要围绕着金刚姐妹而展开，第一话便出现了激烈的爆衣战斗场景，也算是快速的展开了。然而除了大篇幅的战斗之外，各位舰娘的属性也在漫画之中得到了很好的发挥。譬如"被姐姐盯着看会变得奇怪的比叡"，"油槽果然很大"的山城，以及英语和母语混杂的金刚等等，都完全遵照了游戏中关于舰娘的设定，也许这部漫画所表现的舰娘，才是舰娘们真正所处的世界吧。





『艦これなのです!』

『舰 colle 的说!』

标题	艦これなのです! 艦隊これくしょん -艦これ-
作画	七六
原作	「艦これ」運営鎮守府
主角	电
初连载	『エイジプレミアム』2014年1月号
第一卷单行本发售日	2014年5月9日

雷和电有着属于自己的小秘密。

虽然表面上看上去每天都在打扫海滩,为了保护还未习惯同深海栖舰战斗的伙伴们,两人作为对策小组担负着镇守府的哨戒任务。同样是打扫海滩的一天,炮击忽然袭来,一只深海栖舰潜入了舰娘们的教学楼中。为了校舍的安全,为了让伙伴们能安然渡过每一天,雷和电拔锚起航!

『舰 colle 的说!』连载于『Age Premium』同样是一部连载得稍早一些的官方漫画,本作以第六幼儿园的电以及雷作为主角,当可爱的小朋友们遇到强大的深海栖舰的时候,又会发生怎样的故事呢?

虽然是一部以第六幼儿园的小朋友们作为主角,然而漫画之中却并不缺乏战斗情节。在漫画之中电酱和雷酱与深海栖舰的战斗可以说类似于魔法少女和魔物之间的战斗,但是不得不说电酱和雷酱的变身设定真的好赞 ~~ 可爱而迷人的驱逐舰们,拔锚起航!喜欢第六幼儿园的广大提督们千万不要错过哦 ~

『ゆる艦 ~女提督プレイ日記~』

『摇曳舰 ~ 女提督的 play 日记 ~』

标题	ゆる艦~女提督プレイ日記~
作画	湧井想太、シナリオ - 仁藤砂雨
原作	「艦これ」運営鎮守府
主视角	提督
初连载	「ComicWalker」2014年3月22日网络配信
最终话发表日	2014年10月20日(第八话)

注册账号,登陆游戏,女提督想太开始玩舰 colle 啦!然而之所以在初始舰之中选择了电,仅仅只是因为初始舰中只有电是 loli?!

那么,让我们开始吧。

『摇曳舰』可以说是女提督版的『舰娘日和』同『舰娘日和』一样,是一部站在玩家的角度上绘制的舰娘漫画。从工厂建造到舰队编成到出击,虽然是老套的"新手教程"般的模式,然而比起『舰娘日和』来,女版的 loli 控提督和充满百合气息剧情也是非常轻松愉快的呢 ~ 只是不知为何总感觉提督有点傻傻的? 于是为了看到了提督的"真本事"的响和雷不得不带着女提督一步一步地进行游戏,然而这位提督的注意力总是只在萌妹纸的身上啊!(掀桌)

『摇曳舰』连载于"ComicWalker"上的特设栏目"艦これ ComicWalker 鎮守府 - 今、「艦これ」マンガが熱い!!"之上,于2014年3月开始连载。同大多数 web 漫画一样,本着轻松搞笑的气息而来。萌萌的 loli 控女提督和呆呆的电,出击真的不成问题吗? 敬请期待 ~





『艦隊これくしょん －艦これ－ アンソロジーコミック』

『舰娘漫画选集』

横須賀鎮守府編 连载于ファミ通クリアコミックスレーベル（角川）	佐世保鎮守府編 连载于電撃コミックス NEXT レーベル（角川）	舞鶴鎮守府編 连载于カドカワコミックス・エースレーベル（角川）
2013 年 9 月 26 日	2013 年 11 月 26 日	壱 2013 年 11 月 26 日
2013 年 11 月 27 日	2014 年 1 月 27 日	弐 2013 年 12 月 10 日
2014 年 1 月 24 日	2014 年 4 月 26 日	参 2014 年 2 月 26 日
2014 年 3 月 27 日	2014 年 7 月 26 日	四 2014 年 4 月 26 日
2014 年 5 月 27 日	2014 年 10 月 27 日	伍 2014 年 8 月 9 日
2014 年 7 月 25 日	2015 年 1 月 27 日	六 2014 年 11 月 10 日
2014 年 9 月 25 日	2015 年 4 月 27 日	七 2015 年 3 月 10 日
2014 年 11 月 27 日	2015 年 7 月 27 日	八 2015 年 7 月 10 日
2015 年 3 月 26 日	2015 年 10 月 27 日	九 2015 年 11 月 10 日
2015 年 6 月 26 日	2016 年 1 月 27 日	十 2016 年 2 月 26 日
2015 年 9 月 25 日		
2015 年 12 月 25 日		
2016 年 3 月 25 日		

呉鎮守府編　连载于 DNA コミックスレーベル（一迅社）	2013 年 11 月 5 日

『舰娘漫画选集』可以说是一个很庞大的系列了，目前共分为“横须贺镇守府篇”、“佐世保镇守府篇”、“舞鹤镇守府篇”以及“吴镇守府篇”。可以说是一个官方收集的同人集系列，甚至于其中很多的漫画各位提督们可能都或多或少的看过，不过这并不影响其庞大的容量，可以说是一套值得收藏（坑钱度满满）的系列。

漫画总评

以上便是本期所介绍的官方漫画系列，相较与以前，官方漫画或漫画集的数量可以说是与日俱增，想必再过不久又会有新的系列出现在广大提督的视线之中吧，毕竟那可是 KODOKAWA 呢（淡然一笑）。

看完了官方的漫画，小说自然也是不可或缺的一部分啦，不知各位提督是喜欢在地铁上看小说还是喜欢躺在床上看小说呢，反正笔者曾经是喜欢在老师讲课的时候看小说啦 233~（说什么呢喂！）

那么，就让我们从数学课开始吧。

『艦隊これくしょん　とある鎮守府の一日』

『舰 colle 某个镇守府的一天』

标题	艦隊これくしょん とある鎮守府の一日
作者	椎出啓、鷹見一幸、銅大
插画	こるり
主视角	舰娘众
初连载	『コンプティーク』2014 年 1 月号
第一卷单行本发售日	2014 年 6 月 1 日

『某个镇守府的一天』连载于『Comptiq』，自 14 年 1 月号至 14 年 8 月号连载，篇幅并不是很长。本篇小说是一部描写舰娘于提督的日常的小说，插画师为こるり（『舰队幼稚园』），要是硬说的话其实小说本身并没有什么主要的故事情节，虽然封面上看上去很像赤城和加贺的 CP 本，然而内容几乎涵盖了所有的舰娘，主要还是以同舰娘每日一起的生活为主。

就和大多数描写日常向的轻小说一样，本书偏向于营造轻松而愉快的阅读范围，用一些段子以及轻松欢乐的小剧情来推动故事的发展，可以说用来打发枯燥的数学课再合适不过了～





『一航戦、出ます！』

『一航战、出击！』

标题	一航戦、出ます！
作者	鷹見一幸
插画	GUNP
主角	赤城、加贺
初连载	无（文库本发售）
第一卷发售日	2014 年 2 月 1 日

『一航战、出击！』加贺同行！今天的舰娘们也在继续着出击、演习、远征的日常。但是某一天，在远征的海域里发现了比平常还要强的 elite 级深海栖舰！分析了事态的提督认为在南方海域有着深海栖舰的停泊地！

"为了让每个人都可以在海上自由通行的未来"，决战就此打响！

同样以赤城和加贺作为封面的轻小说，『一航战、出击！』同『某个镇守府的一天』有着很多相似的地方，该书最早于 2014 年 2 月发售，同样讲述了舰娘们的日常。然而相较于『镇守府的一天』具有更多的战斗情节，小说开篇便使用了演习战作为开始，使得节奏显得紧张了几分，阅读起来也显得紧张而有趣，是一本比较适合于长期追更的轻小说。

在剧情上，『一航战』有着南方海域决战的故事主线，所以在提督与舰娘们的日常生活之中同时也穿插着激烈的战斗。虽然小说在开头便营造了一种似乎非常紧张的气氛，然而随后的日常描写却依然充满了轻松与欢乐，可以说节奏分明而有趣。

于是，为了让每个人都可以在海上自由地通行，发现了南方海域中深海栖舰基地的舰娘们即将在这片海域上拔锚出击，对深海栖舰们发起决战！

『-艦これ- 鶴翼の絆』

『鹤翼之绊』

标题	艦隊これくしょん -艦これ- 鶴翼の絆
作者	内田弘树
插画	魔太郎
主角	瑞鹤
初连载	『ドラゴンマガジン』2014 年 1 月号
第一卷发售日	2014 年 2 月 25 日

"为什么，我会变成人类的模样……"

理应在战争中遭到击沉的瑞鹤睁开眼后，发现自己变成了被称为"舰娘"的少女。

拥有过去战斗的记忆与舰娘能力的瑞鹤以舰娘的身份与姐姐翔鹤重逢，在提督的口中她得知了人类的敌人——深海栖舰的存在。

为了保护这个酷似回忆之地的世界，瑞鹤决定重返战场，但是同时这也意味着他将要面对自己残酷的命运……

『鹤翼之绊』可以说是舰娘官方小说之中最广为人知的小说之一了。与大多数舰娘同人不同的是，『鹤翼之绊』中保留了舰娘依然残存着自己作为舰船时的记忆的设定。当醒来的瑞鹤发现自己成为了被称为舰娘的少女之后，曾被击沉的她依然选择了保护自己曾深爱的这片海域。然而，在与深海栖舰的战斗之中，依然残存着战场上的回忆的舰娘，总会带给人一丝丝沉重的感觉。

激烈的炮火和残存着回忆之情的舰娘，曾被带着击沉的回忆的瑞鹤遇到了同样变成了舰娘的姐姐翔鹤。这样的感情贯穿着『鹤翼之绊』这部小说的始终，再度回到战场上的瑞鹤能成功守护这个充满回忆的世界和自己深爱着的姐姐吗？广袤的天空之下，舰载机的螺旋桨声回荡在白色的海浪与云朵之间……





『瑞の海、鳳の空』

『瑞之海，凤之空』

标题	艦隊これくしょん - 艦これ - 瑞の海、鳳の空
作者	むらさきゆきや
插画	有河サトル
主角	瑞凤
初连载	无（文库本发售）
第一卷发售日	2015 年 2 月 1 日

迷之敌人深海栖舰，人类在其强大的力量面前如同蝼蚁一般，仅仅一炮就炸飞了驱逐舰的舰桥——整个舰队就在一瞬间遭到毁灭性打击。

就在这个时候，空中传来了螺旋桨的声音，身穿着红色巫女服的少女出现在我的面前——

"九九式轰炸机啊～它们的脚很可爱哦～"

『瑞之海，凤之空』从世界观来说比较偏向于原创，讲述了在一次与深海栖舰的遭遇战中差点命丧黄泉的提督与瑞凤相遇的故事。在文中，深海栖舰的设定类似于深海之中出现的神秘之人类的敌人，而舰娘的设定则类似于军队之神秘武器。虽然对于某些提督来说这样的设定也许并不太能接受，不过『瑞之海，凤之空』在舰娘同人小说之中也有着相当的人气。

抛开序章，『瑞之海，凤之空』从提督接受到军队的秘密任务开始。在强大的深海栖舰的面前，人类的武器毫无作用，而见识到舰娘的力量的提督即将前往一个神秘的区域。高高的围墙，严格的守卫，甚至连军方自己的人员都不允许进入更深处的秘密基地——同舰娘们一起抵抗深海栖舰的战斗，就此打响！▲



『陽炎、抜錨します！』

『阳炎，拔锚起航！』

标题	艦隊これくしょん －艦これ－ 陽炎、抜錨します！
作者	築地俊彦
插画	NOCO
主角	第十四驱逐队
初连载	无（文库本发售）
第一卷发售日	2013 年 12 月 12 日

舰娘阳炎着任横须贺镇守府，作为阳炎级的命名船她本想鼓起干劲发奋训练，但是怎么也无法如意。

其实与她同一舰队的潮、霰、皐月、长月和曙都因为各自的原因而没能加入别的舰队，成为了被晾在一边的舰娘！

因为就任来迟而沦落到加入这种打酱油舰队的阳炎，即将展开充满波澜的横须贺镇守府生活！

"三分海面七分敌人！"『阳炎，拔锚起航！』这部小说之中充满了历史梗，虽然这对于不了解的人来说几乎要每看一句就要看看注释，不过这并没有太大的影响，毕竟咱们只要看段子就好～

『阳炎，拔锚起航！』以阳被从吴港调动到横须贺镇守府为开始，而加入了新的舰队的阳炎却猛然发现，自己竟然成为了被晾在一边的舰娘之一！带着"这样的生活真的没问题吗？毕竟咱可是生龙活虎的阳炎级！"的想法的阳炎虽然试图去改变这个状况，然而事情好像并没有这么顺利……原本阳炎带着想要改变自己的想法来到新的镇守府，然而当她看到队友们的时候意识到——没错我的生活确实改变了——这可是不折不扣的酱油队伍！

于是，在这样的开始之中，作为小说主角的阳炎开始了在横须贺镇守府的生活……

后日谈

舰娘的同人世界可以说是越来越庞大了，作为 DMM 长期霸占 TOP1 的页游，角川很出色地发挥了他的坑钱啊不借题发挥的能力，不光推出了大量的官方同人作品，还有着丰富的周边贩售。当然这些“官方同人”不仅仅丰富且补充了在游戏之中并未详细展现出的舰娘的世界观，同时也使得舰娘的世界变得更加的自由而充满吸引力。

然而其实不管是官方同人还是各个同人社团的同人作品，每部作品都各具着自己的特色。很多人都说日本的同人产业已经走入了下坡路，然而在笔者看来纵然“三大同人奇迹”已经不如当年一样风光，却并不见得是坏事。

至少，近些年来流行起来的舰娘同人也为各位带来了更丰富的题材和作品，这难道不是一件很好的事情吗～

以上。

感谢各位的阅读，在本期的提督日和之中，笔者为各位与深海栖舰战斗在前线的提督们带来了官方的小说和漫画的介绍。虽然并不见得是 100% 的完全盘点，不过相信也能为各位提督在镇守府的日子提供丰富的生活。在下一期的提督日和里，笔者将为各位挑选出一些更加丰富有趣的非官方同人介绍，请各位提督们拭目以待～

镇守府通信——春活前摸鱼期

Guardian harbor Times

摸鱼长草的三月镇守府

在结束了忙碌的三联活动之二月，提督们进入了草长莺飞无所事事的三月。一方面为了恢复镇守府的资源储备，另一方面也是已经对与出击产生了厌烦，提督们普遍都开始找“外遇”，比如每日送十连的碧蓝某想之流……提督群聚的讨论版与各种平台上也开始多了无关话题的讨论。甚至还有在愚人节维护结束后才想起来，三月里俗称杠五的 Extra Operation 海域一个都没打的失格提督存在。也许等安卓版实装之后大家就能拿出肝手游的劲头来了吧，但是田中的效率（下略……



▲北方酱不愧是官方亲女儿，实装的限定立绘一次比一次萌，唯一可惜的就是没法像舰娘那样在图鉴中再度回味……因此攻略3-5还是大船流最好！可以时常见北方酱！

3 月 11 日更新

白色情人节实装了 110 余位舰娘的限定语音，摆明了人人都有糖吃。

牛丼 mode 实装，立即进游戏没有清理缓存的提督中招，会发现立绘产生重叠，尤其是明石老板的舰装中出现了不明之手……一时间成为了话题。同时追加的还有镇守府吧台家具菜单追加，鉴于最近新实装的海外舰与秋月型，报时语音中提到了太多的食物相关才这样做的吧……



本次维护最重要的就是 6-4 海域实装。6-4 原型就是以在 14 年春季活动中实装的最终海图为原型制作的。就连关底 boss 都同样是哥特萝莉离岛栖姬小姐，只是追加了炮台小鬼作为新单位（不是装备？）与集积地栖姬友情参演。而其精神污染能力也毫不逊于 14 年春活……

不过根据目前的掉落报告来看还是非常有推一推的价值的，道中有秋津洲和瑞穗，boss 点则有速吸。结合下文中对辅助舰艇的能力追加，春活前真的要尽早把这些孩子练起来了么？正常出击难以迅速成长，就尽量利用上所有的演习机会吧！

6-4 初步攻略思路：

出击限制直接禁止了大型舰的过多编成，这样按照 14 年春活关底编成舰队兴冲冲准备出击的提督们吃了一惊。既然从编成上就限制了大型舰与三式弹的发挥，那么驱逐舰加德味火箭的组合就成为了唯一解。在此基础上再活用大发艇与意大利船可带在水爆的特征来骗制空优势……也仍然难的难以置信……只好乖乖刷闪拼脸吧。

又及，11 日维护追加了新任务第二七驱逐队编成与出击，达成后奖励春季家具。需要白露改做旗舰，僚舰为时雨、春雨、五月雨这样非常好记忆的三雨组合。出击海域则为 2-3，搭配空母洗地毫无压力的达成任务吧。

安卓版先行登陆结束，不过在其后的更新中宣布抽选规模从十万名增加到二十五万名……即使如此也仍然非常拼脸。





3月19日更新

新装备实装，以及明石改修工厂菜单更新，此前不明所以追加的25mm单装机枪终于有了用武之地——作为改修耗材……

秋津洲改与速吸也可搭载大发动艇等登陆装备

同时追加了『强袭登陆作战用战力强化』任务，开放条件是要完成周常任务中的高肝度出击——『南方海域珊瑚诸岛海域制空权确保』任务，并不是能轻易开启的呢。内容则是出击6-3海域Boss点并获得B胜利以上评价，奖励大发艇一枚，该艘资材三个。

特二式内火艇

特二式的运用方式堪称奇特。它要由潜艇来运输。由于潜艇是已经设计好的，内火艇只好捆绑在潜艇的外面，因此不得不将发动机和电气设备卸下来保管。到达目的地后，潜艇浮出水面，将发动机和电气设备重新装到内火艇里，这时内火艇才能冲上海岸，发挥奇袭的效果。

在二战的末期，日本海军在塞班岛、硫磺岛、菲律宾、巴布亚半岛等地的岛屿争夺战中，曾经使用过特二式内火艇与特四式内火艇。然而，由于装备的数量有限，再加上此时的日本海军已处于被动挨打的境地，只好将海军陆战队所属的内火艇当固定火炮来使用。在美国海、空军的强大火力打击下，特二式内火艇损失惨重，残存的少量内火艇成了美军的战利品。

尽管如此，也不能说内火艇一文不值。二战后的美军调查团官员说了一句意味深长的话。他说："除了内火艇系列外，日本人在二战中设计的坦克装甲车辆，谈不上有什么创新之处。"这个评价对内火艇的设计者来说，也许算是一种安慰吧！







愚人节日更新

毕竟是愚人节这个微妙的时间点来维护更新，甫一停服，各种奇怪的改图留言就开始出现在提督间的社交媒体上。不过其中一些格外逼真的还是有骗到相当部分的玩家。诸如友军舰队实装公布，可以向同服务器的提督借舰队出击，详情进入游戏内确认，以及宣布游戏进入第二期时，提督们还只当是一个大新闻奔走相告，却忘了当天的日期……然后很快，就一口冒出了一大堆就算不玩舰娘的朋友们见了也能看出是愚人节玩笑的信息。诸如苍钢联动再来、苍钢专属黑科技装备可以通过开发入手、6-5海域实装，boss点打雾之学生会还能捞伊欧娜以及之后一看就是华语圈梗的白学舰队和新装备雪碧什么的……

不过要是真的51炮可通过46炮改修而来，想必还是没有提督这么秃或者这么闲，在适重炮系统之下，满改修的46炮活用范围要比51炮更多得多。

同期实装的还有事前公布过的大潮改二。65级既可改二，在驱逐舰中并不算高，但是需要吃改装设计图这点就比较特殊了。新任务方面实装的也是以大潮与大潮改二相关的限定海域出击，全部完成可以获得相当改修资材与战斗粮食。

洋上补给与战斗粮食系统更新中，在强调了战斗粮食可以通过开发入手，提督们没必要再囤积粮食以外，还顺便黑了某大食空母……春季赏花语音实装及白色情人节与食其家联动终了，虽然舰娘们的限定立绘都可以在图鉴中再度回味，但是为什么深海舰的就不可以……怨念深重……

另一条值得注意的信息就是"复数改二驱逐舰能力上升"了。结合春活前夕的背景……新海图的驱逐舰需求量可想而知。



▲由于手指的特殊画法产生了强烈即视感，以及官推在挤牙膏期间令人在意的截图……大潮改二立绘的右手部分被做成竖中指的不文明表情图片，并广为流传……

▶春季限定家具组，不过并没有什么很特殊的地方吸引提督注意……

春季活动预测

鉴于前述的驱逐舰改二能力数值提升的消息，提督们纷纷开始猜测这是不是也是在为最重要的三周年春季活动铺路。毕竟一方面是三周年纪念，另一方面是要实装大家期待已久的民主与自由的奶子……其难度可想而知，再加上此前官推反复提及的"总力战"其海图数量和攻略难度都可想而知。可以想见，为了多数舰娘的发挥，分段锁船已经是注定的事项了。还请提督们尽早储备战力与资源。至于实在攒不起全套改二驱逐舰的提督，咱们不是还有咸鱼可以吃吗？有美帝naizi就着，吃咸鱼又何妨。比起虚无缥缈，只能换一万油，开发资材改修资材家具箱各十的甲鱼章。还是新船比较重要。

说回来，近几次实装中格外注重提升的，就是驱逐舰及辅助舰的登陆能力。又及根据官方四格漫画"加油吧吹雪酱"对上次海外舰——意大利重巡扎拉实装的解释，衣阿华到场过的那些战役就值得提前研究一番了。春活原型，就基于这方面来考据提前做准备吧。（PS. 但愿不是莱特湾海战……）▲

不氪金你真的可以变强（二）

『Fate/Grand Order』英灵全扫描

■文/岩烧碳渣 ■责编/如月千华 ■美编/塔里

Fate/Grand Order
フェイト/グランドオーダー

FGO 的第一次合作活动竟然是笔者最爱的『空之境界』，连续几个活动下来，笔者经历了生命难以承受之肝……还好 5 星式不是真爱，省去了氪氪氪的消耗，然而停车场刷钱简直是地狱。好不容易刷了近 1 亿，升级了个技能，又空了。于是笔者就念了两句诗：苟利真爱生死以，岂因祸福避趋之。又有句古话说的好，叫闷声发大财，笔者还是乖乖去养肝等下次活动吧……本月新英灵有点多，感觉就这出卡频率，以后每篇都得是全新英灵解析了。

『Fate/Grand Order』Servent scanning record part Ⅱ.
You don't knowthe power of money side!

Ryougi Shiki (Saber)
两仪式 (Saber)

职阶	Saber	HP	2266 / 15453	ATK	1656 / 10721	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡				
	2 枚各 1Hits	2 枚各 2Hits	1 枚各 4Hits	4Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	直死の魔眼 C	7 回合	初期	赋予自身无敌贯通状态 [Lv.](1 回合)										
				赋予自身 Arts 性能提升 [Lv.](1 回合)	25%	26.5%	28%	29.5%	31%	32.5%	34%	35.5%	37%	40%
				赋予敌全体即死耐性下降 [Lv.](1 回合)	60%	62%	64%	66%	68%	70%	72%	74%	76%	80%
	雲耀 B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身攻击力提升 [Lv.](3 回合)	15%	16%	17%	18%	19%	20%	21%	22%	23%	25%
				赋予自身精神异常弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	18%	19.8%	21.6%	23.4%	25.2%	27%	28.8%	30.6%	32.4%	36%
	陰陽魚 B	6 回合	灵基再临 [3]	恢复自身 HP[Lv.]	2000	2300	2600	2900	3200	3500	3800	4100	4400	5000
				自身 NP 减少 [Lv.]	10%									

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 A	自身弱体耐性提升：20%
	単独顕現 C	自身暴击威力稍微提升：6% 自身即死耐性提升：6% 自身精神异常耐性提升：6%
	根源接続 A	自身 Buster 性能提升：6% 自身 Arts 性能提升：6% 自身 Quick 性能提升：6%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	むくしき・からのきょうかい 無垢識・空の境界	EX	对人宝具	Arts		1Hits
	给予敌全体强力攻击 （无视防御提升效果）[Lv.]	450%	600%	675%	712.5%	750%
	一定概率赋予即死 < OC 效果 UP>	60%	70%	80%	90%	100%
	接触己方所有弱体状态					



关于角色

FGO 与『空之境界』联动活动中，新加入课金卡池的 5 星 Saber。看名字虽然好像是『空之境界』的女主角，但其实很难给予肯定回复。这位“两仪式”从性格、表情到语气、动作，全都与普通的“式”不一样。按照『空之境界』里最终章“空之境界”里它自己的说法，它是“两仪式”这副肉体的人格，类似于电脑的基础硬件系统 BIOS。而“式”和“织”一阴一阳两个人格，则好比运行系统 OS。两仪家试图以在同一个躯体中装进多个人格的方式，创造出全能者——而起源为「　」(から) 的“两仪式”就是他们的技术结晶。不过两仪家却给肉体人格赋予了知性，致其觉醒。“天下万物生於有，有生於无。”，与「　」相连的“两仪式”，可以说在整个月世界中处于无所不能的“神”的存在。

FGO 里“两仪式”宝具为“无垢识・空之境界”，在『Fate/Extra』里也出现过。当时两仪式以“Monster”名号，作为隐藏 Boss 登场，不过其实是“无垢识”以两仪式的样貌现世。在『Fate/Extra』里的宝具效果是固定伤害 99999，附带“复活”无效，简单来说就是——秒杀。

常人 6 感：眼、耳、鼻、舌、身、意识，加上自我意识的第 7 感“末那识”以及集体无意识第 8 感“阿赖耶识”。而最后的众神意识第 9 感“阿摩罗识”，就是“无垢识”了。从这也能看出“两仪式”这个肉体人格是一个怎样的存在。

角色解析

为了与 4 星两仪式作区别，这里简称为“刀式”。刀式拥有标准 Saber 职阶配卡 BBAAQ，HP 为目前 5 星 Saber 中最高，ATK 却是目前 5 星 Saber 中最低。宝具是 A 卡全体攻击，加上自身 ATK 并不高，理论上伤害并不亮眼。但不要忽略了刀式独一无二的两个被动技能“单独显现”和“根源接触”，几乎是全方位的强化，真是白值欺骗的典型案例。不俗的伤害，加上本身可以串起 Arts Brave Chain，NP 积攒效率很高，让宝具释放次数远超其他光炮型英灵。

刀式的出现，弥补了“以强化蓝卡（A 卡）为主要战斗手段的队伍”中缺少全体高伤害宝具的缺陷，而且带即死的特性，让一般面对杂兵清场效率低下的蓝卡队如虎添翼。不过，刀式本身技能都偏向自己强化，几乎没有给队伍带增益的办法，也算蛮符合原作独行侠的风范。想想雪夜中刀式明明装作独自一人在那看风景（其实当时有 3 人！），就把“小狗君”黑桐拐走了，真是让人唏嘘。

因为刀式的出现，或者说因为“直死魔眼”这个技能的出现，让 FGO 中出现了一种新的队伍形式——即死队。也就是利用“直死魔眼”降低敌方全体即死耐性，让己方全队的即死宝具能够充分发挥的战术。当然，敌人是英灵的话这个战术就不攻自破了，因为游戏中英灵被即死率接近于 0。所以即死队，在刷狗粮以外并没有什么卵用。刀式的重点还是在于其技能 3 的应用上，从上面表格中可以看到，10 级阴阳鱼 HP 恢复量有 5000 之高，冷却时间却只有 4 回合。非常残暴，配合满破的礼装“メイド・イン・ハロウィン（万圣女仆）”提升恢复量后，就会变身成每 4 回合恢复 8750HP 的怪物。因为宝具还附带解除全队负面状态，所以也很适合与贞德、玉藻猫之类的自给负面状态的英灵配合。

总评

NP 效率、星星获得能力十分优秀，靠着被动技能和主动技能强行弥补 ATK 低下，自我恢复能力惊人的优秀 5 星 Saber。另一方面，对一般的队伍助益不多，即死效果无法让人报以期待。充分发挥战力需要把技能升满，也告诉了我们刀式属于难养型的英灵，想要列为队伍主力需要花不少功夫哦。



Gilgamesh
幼吉尔伽美什

职阶	Archer	HP	1571 / 8731	ATK	1429 / 7696	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 3Hits	2 枚 各 3Hit	1 枚 各 3Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	カリスマ A+	7 回合	初期	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10.5%	11.6%	12.6%	13.7%	14.7%	15.8%	16.8%	17.9%	18.9%	20%
	紅顔の美少年 C	9 回合	灵基再临 [1]	概率赋予敌单体 [人型] 魅惑 [Lv.](1 回合)	45%	48%	51%	54%	57%	60%	63%	66%	69%	75%
	黄金律 A	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	20%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	50%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 E	自身弱体耐性稍微提升：10%
	単独行動 A	自身暴击威力提升：10%
	神性 B	赋予自身伤害加成：175

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ゲート・オブ・バビロン 王の財宝	B−	对人宝具	Buster		10Hit
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
	赋予敌全体宝具威力下降 (1 回合)< OC 概率 UP>	50%	60%	70%	80%	90%
	赋予敌全体暴击威力下降 (1 回合)< OC 概率 UP>	50%	60%	70%	80%	90%
	赋予敌全体弱体耐性下降 (1 回合)< OC 概率 UP>	20%	25%	30%	35%	40%



关于角色

初出是『Fate/hollow ataraxia』，为了节省魔力，服用了返老还童药之后的吉尔伽美什变成了少年的形态。什么？你问哪来的返老还童药？哆啦 A 梦的口袋……哦不，金闪闪的王之财宝里当然是什么都有啦。

变成正太后闪闪性格大变，对人相当友善，是冬木市的孩子王，称士郎为"大哥哥"，并表示无法理解长大后的自己为何会追求 Saber，反而对士郎的同学三枝由纪香大为赞赏，对其反复追求。『魔法少女伊利亚』里再次登场，是戏份最多的男性角色。也是己方最强战斗力，各种拉风刷时髦，读者好感度蹭蹭地涨。

这次到了 FGO 里，并没有说明究竟是 HA 里的幼闪闪，还是直接以幼年的形态召唤出来，不过精神上，是初期明君时期的精神状态。据说他甚至看穿了人类史的终焉，也说不定已经破解了最后的真实。但幼闪闪什么都不会说透，只是微笑地守护着 Master 的战斗。扯远一点，幼闪的攻击模型做得超帅，甩成年版几条街，官方亲儿子无疑。

角色解析

几乎是 5 星金闪闪的 3 星版。同样高 Rank 的"领导力"和"黄金律"，在 3 星以下英灵中鹤立鸡群。跟 5 星闪闪不同的是，幼闪把集星的技能换成了控制系的"红颜美少年"，不过比幼年征服王低了一 Rank。算是加强了对英灵（人型）的针对能力。

幼闪的攻击段数虽然没有成年版那么变态，但也保持了很好的水准，当作打手相当够格。作为 3 星 Archer 中唯一的全体攻击宝具持有者，也是 3 星以下 Archer 最值得信赖的光炮（自爆弓虽猛，但只能当做一次性用品，不适合长期战），幼闪的宝具虽然跟 5 星一样倍率（也就是小水枪），但清清小怪已足够。而且，这个宝具比 5 星更具有战术意义。那就是附带的一回合宝具伤害大幅度下降效果（60% 左右），很适合在 Boss 开宝具之前一回合使用，配合加防 / 减攻效果，甚至能够让 Boss 的宝具伤害变成 0。

对于没有高星弓阶英灵的玩家来说，幼闪是个很优秀的主输出；对于有高星弓阶但不是全体宝具的玩家来说，幼闪又是一个很优秀的辅助输出。礼装搭配有两种思路，因为幼闪攻击段数较高，可以配上增加暴击星星掉率的礼装增加打星能力，或者配合高 Rank 的"单独行动"，和弓阶的高吸星权重，带增加暴击伤害的礼装。当然还有比较奇葩的譬如增加魅惑成功率，或者增加弱体赋予成功率的。队伍选择方面幼闪比较万用，跟暴击队配起来更能发挥幼闪的优点。所以……跟成年版的自己配合起来说不定很有趣哦 www

总评

十分好用的对英灵兵器，输出、辅助、控制样样在行，适合于攻略剧情副本。



Hector
赫克托耳

职阶	Lancer	HP	1836 / 10200	ATK	1286 / 6928	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 1Hits	1 枚各 2Hit	2 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	軍略 C+	7 回合	初期	赋予己方全体宝具威力上升 [Lv.](1 回合)	8.5%	9.4%	10.2%	11.1%	11.9%	12.8%	13.6%	14.5%	15.3%	17%
	友誼の証明 C	7 回合	灵基再临 [1]	中概率赋予敌单体眩晕状态 [Lv.](1 回合)	60%	62%	64%	66%	68%	70%	72%	74%	76%	80%
				敌单体 NP 中概率减少 20%[Lv.]	60%	62%	64%	66%	68%	70%	72%	74%	76%	80%
	仕切り直し B	7 回合	灵基再临 [3]	自身弱体状态解除										
				自身 HP 恢复	800	920	1040	1160	1280	1400	1520	1640	1760	2000

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
	騎乗 B	自身 Quick 性能提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ドゥリンダナ 不毀の極槍	A-	对军宝具	Buster		1Hits
	给予敌全体强力攻击（无视防御力提升效果）[Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
	（宝具升级后）给予敌全体强力攻击（无视防御力提升效果）[Lv.]	400%	500%	550%	575%	600%
	赋予敌全体防御力下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	20%	25%	30%	35%	40%

关于角色

FGO 中首次登场，第三章主线剧情中非常活跃。生前是荷马史诗『伊利亚特』中参加特洛伊战争的一个凡人英雄。身为特洛伊第一勇士的赫克托耳，是特洛伊战争中特洛伊势力的统帅。最后和希腊联军第一勇士阿喀琉斯决斗，因众神的裁决和宿命死在对方手里（简单来说就是“神让你死你不得不死”之 Flag）。他勇敢面对压倒性的兵力差距，用尽各种手段固守城池。甚至让人认为如果没有阿喀琉斯在的话，说不定这场战争就会以特洛伊的胜利告终。结果就这么被坑死了，Fate（命运）总是这么残酷，啧啧啧。

FGO 里的形象比较玩世不恭，自称哦鸡桑，待人接物始终是一副愉快悠闲的样子。但其实他一直都很认真，只是在极力回避表现出自己认真的感情罢了。攻击时总喜欢“嘿嘿”地喊，所以也有人称他为“嘿嘿大叔”。

宝具“不毁的极枪”源自赫克托耳战斗中喜好延长剑柄，并将其作为投枪使用的特殊战法。



角色解析

3 星以下优质枪兵的其中一员。HP 是 3 星以下英灵中较高的，ATK 则比较低，好在有职阶特性去补正，还有 Lancer 中少有的骑乘技能加成。配卡是 Lancer 标配的 BBAQQ。大叔最大的卖点是伤害颇高的全体攻击宝具，还附带减防效果。因为罕贵度低，所以宝具等级很容易就 LV5，再加上 1 级宝具就与黑 Saber 同等宝具倍率，让大叔的宝具威力能够超越 1 级宝具的伊丽莎白，直追 5 星英灵的伤害。另一方面，大叔技能组中最具战略价值的是被戏称为“友尽”的“友谊的证明”，能够概率性赋予敌单体眩晕以及减少 NP。不管哪个中了，都能延长一回合敌方开宝具的时间，对那些 NP 格少的职阶比如 Assassin 和 Archer 特别有效。

如果你没有迦尔纳也没有龙妹，那么大叔就是你全体宝具 L 的最佳选择。军略虽然效果一般但也算能增益全队宝具输出，还有个回血技能恢复量不错，算是能自保。礼装方面虽然大叔 NP 效率还行但如果想快发宝具的话，还是建议优先搭配 NP 充填类的礼装，然后就是强化伤害的礼装了。队友方面大叔不太挑，有能跟他一起扣对方 NP 之类的英灵在阵中的话，组个控制队也是不错的选择。或者等今后阿喀琉斯实装后，把两人扔一队里让他俩并肩作战，试试反历史的组合也十分有趣的样子（恶意）。

总评

优秀的枪兵总是那么多，让人无法决定练哪位。但如果没有好 L 阶光炮的话，先练大叔吧，不会让你后悔的。

Astolpho
阿斯托尔福

职阶	Rider	HP	1787 / 11172	ATK	1489 / 8937	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hits	1 枚各 2Hit	3 枚各 2Hits	4Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	怪力 C-	7 回合	初期	赋予自身攻击力提升 [Lv.](1 回合)	8%	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	28%
	触れれば転倒！ D	10 回合	灵基再临 [1]	概率赋予敌单体眩晕 [Lv.](1 回合)	60%	63%	66%	69%	72%	75%	78%	81%	84%	90%
	理性蒸発 B	10 回合	灵基再临 [3]	每回合 65% 概率获取暴击星星 [Lv.](3 回合)	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
				65% 概率提升自身暴击星星产生率 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				65% 概率提升自身暴击威力 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 A	自身弱体耐性提升：20%
	騎乗 A+	自身 Quick 性能提升：11%
	単独行動 B	自身暴击威力提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ヒポグリフ この世ならざる幻馬	B+	对军宝具	Qucik		1Hit
	给予敌全体强力攻击 (无视防御力提升效果)[Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
	赋予自身回避状态 (3 次)					
	获得暴击星星 <OC 效果 UP>	5	10	15	20	25

关于角色

初出于官方小说『Fate/Apocrypha』，传说中是英格兰王奥托之子，将来的王位继承人，查理曼十二圣骑士之一（类似圆桌的组织）。因为其理性蒸发之故，所以做事不经大脑，是个为人善良、乐天派的骑士。旅行中的阿斯托尔福听说其战友罗兰发狂裸奔的事，便前往月亮取回之前蒸发了的一半理性与罗兰失去的理性。这些理性作为装在玻璃瓶里的液体保存在月亮上（传说中在地球上失去的一切都保存在月亮上）。并为了将来能安定罗兰的精神而开始尝试女装，没错！这么可爱一定是男孩子。阿斯托尔福取回理性后变得理智而聪明了（一点也不萌了！），表示对自己平日的行为十分疑惑和恐惧。但是之后理性又慢慢蒸发了……顺带一提，罗兰吸入理性后恢复正常，但把灵魂卖给路西法了，可喜可贺。

『Fate/Apocrypha』中因为完全没有理性的缘故，总是一不小心就把同伴的真名说出去，根本管不住自己的嘴。基础能力很差，但是宝具很多样，算是用宝具弥补自身能力的类型。然后就是幸运值非常高，也就是俗话说的非常欧，战斗纯靠脸，你永远猜不透他的下一步。总之很可爱，很可爱，真的很可爱。

角色解析

FGO 中出现的首个 3 枚 Q 卡配卡的 Rider，但问题是因为 Hit 数低，加上没有打星增益效果，所以自身打星能力欠佳。然后最致命的，是他 / 她的 NP 效率在所有英灵中是处于垫底的一档，这是什么意思呢？简单理解起来就是，你几乎不可能靠在一场战斗中储够开宝具的 NP 量。但在这惨烈的 NP 效率之上的，又是让人垂涎欲滴的强力宝具效果。全体高伤害，并附带三次闪避实在是太破格了，想想其他带有三次闪避状态的英灵们，让人不寒而栗。

技能组方面唯一可以称得上实用的只有“一碰即倒”，Rank 只有 C- 的“怪力”实在只有锦上添花的效果，然后 65% 成功率的“理性蒸发”……连续三回合都失败不知道玩家的理性会不会蒸发掉呢？果然是战斗纯靠脸的英灵，对 Master 的血统要求很高呢（笑

值得一提的是，阿斯托尔福的性别在 FGO 里是“？”，也就是那些对性别的特攻以及魅惑，都是不会受到影响的，这恐怕也是他 / 她的一大优势吧。

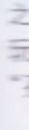
虽说有着这样或者那样的问题，但阿斯托尔福的技能配组，却是奔着头号输出去的。Rider 的职阶优势就不重提了，高吸星配合 A+ 的骑乘以及特有的单独行动，让阿斯托尔福强行乱入队伍主打手的位置。所以，要不就不带，要带就必须是主打手，否则阿斯托尔福可是会“人家摔倒了，要 Master 亲亲才起来”的哦。

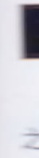
那么要如何发挥阿斯托尔福的最大优势呢，对，礼装就只有宝石翁了，有了宝石翁，再也不怕放不出宝具啦。队友选择推荐打星强的英灵、以及强化 Q 卡的辅助英灵。总之，全队围着他 / 她打转就没错啦。

总评

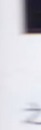
宝具强力的队伍主打手，需要全队为其服务。很萌，总之很萌，咦我刚才说到哪来着（理性蒸发中）？嗯……总之很萌。







Zhuge Kongming [Lord El-Melloi II]
诸葛孔明 [埃尔梅罗 II 世]

职阶	Caster	HP	2091 / 14259	ATK	1637 / 10598	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hit	3 枚各 1Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
鑑識眼 A	7 回合	初期	赋予己方单体暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	20%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	50%
			NP 增加	30									
軍師の忠言 A+	8 回合	灵基再临 [1]	赋予己方全体防御力提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
			赋予己方全体伤害减免 [Lv.](3 回合)	200	230	260	290	320	350	380	410	440	500
			NP 稍微增加	10									
軍師の指揮 A+	8 回合	灵基再临 [3]	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
			赋予己方全体伤害加成 [Lv.](3 回合)	200	230	260	290	320	350	380	410	440	500
			NP 稍微增加	10									

职阶技能

技能名	效果
陣地作成 A	自身 Arts 性能提升：10%
道具作成 B	自身弱体成功率提升：8%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
かえらずのじん 石兵八陣	C	对军宝具	Arts		
敌全体 NP 减少	20%				
以中概率赋予敌全体眩晕 < OC 概率 UP>	50%	57.5%	65%	72.5%	80%
赋予敌全体诅咒 (6 回合)	1000				
赋予敌全体防御力大幅下降 (3 回合)	30%	40%	45%	47.5%	50%

关于角色

名满天下的卧龙先生相信大家都很熟悉这里就不再介绍了，重点还是在于——为何是韦伯啊！

按照 FGO 里的设定，这个英灵是埃尔梅罗 2 世也就是成年后的韦伯让孔明降灵在自己身上后的姿态。韦伯在经历了第四次圣杯战争后回到伦敦，继承了战死的老师：肯尼斯・埃尔梅罗的各种研究资料，为复兴肯尼斯一族倾尽全力，所以获得了“埃尔梅罗 2 世”的称号，并留在了时钟塔担任讲师职务。时钟塔的优秀弟子至少三分之一出自他的门下，深受学生们尊敬和爱戴。时钟塔女学生们公认最想与之 OOXX 的男人第一位。

所以，这个混合体英灵，虽说号称“孔明”，但意识和记忆都是以韦伯也就是埃尔梅罗 2 世为主的。不过其存在又并不能轻率地说他是孔明或者是韦伯，总之就是很复杂的一个状态，目前 FGO 里依然没有讲明，只能等待后续的剧情了。



角色解析

FGO 刚开服时期被玩家戏称为最弱 5 星英灵，辅助地位不如安徒生。之后官方强化，对技能以及宝具效果进行了调整，瞬间成为 5 星顶尖，被玩家们跪拜为 6 星英灵。究竟发生了什么？欢迎收看『走进科学』栏目之“孔明的陷阱”……

在 2015 年 11 月 5 日的维护后，孔明的技能被全面强化，主要内容分别是 Q 卡 Hit 数增加为 2，三个技能追加 NP 提升效果，以及技能提升的数值上升。宝具扣除 NP 的效果从中概率变为确定，追加诅咒和防御力下降效果。几乎是重做了一次角色设定。通过这次强化，孔明拥有了作为辅助英灵最强的能力。加攻加防的 Buff 得到了空前的增强，几乎是现时 FGO 中提升数值最高的 Buff。特别是 NP 提升效果非常强力，孔明出场即可给任意英灵提升高达 50 点的 NP。宝具控制能力大为增强，在对 Boss 战中效果明显。



现环境中的孔明已成为最强队伍必备的角色。有了孔明，以及适当的礼装搭配，能够完成非常多的战术：譬如金时爹开场秒天秒地，譬如开场 3 宝具连发糊你熊脸，譬如不让你开宝具就不让你开宝具，譬如你动啊你倒是动啊动给我看看啊等战术。根据战术的不同，礼装和队友的选择也不同，这里限于篇幅就不一一例举。不过可以说一个最泛用的，那就是三回合刷狗粮队伍。虽然也要求至少有两件“宝石翁”和一件满破的“虚数魔术”搭配才能完成，但确实已是要求最低的队伍构成了。首先你需要至少 3 位全体宝具能够清掉狗粮的英灵，是 B 阶就最好。然后 Master 穿着拥有可以换替补技能的魔术礼装（加尔迪亚战斗服），三位英灵分别带上上述三件礼装，之后……你懂的，无脑刷狗粮再也不是梦想。

总评

立于辅助系顶峰的男人（男孩？），战术多变性爆炸，唯一的减分项就是要灵基 3 之后才能发挥全部实力这一点吧。

Ryougi Shiki (Assassin)

两仪式 (Assassin)

职阶	Assassin	HP	1768 / 11055	ATK	1477 / 8867	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡				
	1 枚各 1Hits	2 枚各 2Hit	2 枚各 4Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	直死の魔眼 A	7 回合	初期	赋予自身无敌贯通状态 (1 回合)										
				赋予自身 Arts 性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				赋予敌单体即死耐性下降 [Lv.](1 回合)	80%	82%	84%	86%	88%	90%	92%	94%	96%	100%
	心眼（偽）A	8 回合	灵基再临 [1]	赋予自身回避状态 (1 回合)										
				赋予自身暴击威力提升 [Lv.](13 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
	陰陽魚 B	8 回合	灵基再临 [3]	自身 NP 增加 [Lv.]	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
				HP 减少	1000									

职介技能	技能名	效果
	気配遮断 C	自身星星产生率稍微提升：6%
	単独行動 A	自身暴击威力提升：10%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ゆいしき・ちょくしのまがん 唯識・直死の魔眼	EX	对人宝具	Arts		3Hit
	给予敌单体超强力攻击 (无视防御力提升效果)[Lv.]	900%	1200%	1350%	1425%	1500%
	高概率给予即死 < OC 概率 UP>	100%	110%	120%	130%	140%



关于角色

真·两仪式，令人熟悉的男性口气，非同凡响的行动力。武器也回归大家最熟悉的小刀，所以被设定为 Assassin。跟“刀式”不同，这边的“直死魔眼”Rank 更高，宝具也直接沿用。理论上是所谓“直死魔眼的极限”，能够切断对方“死之线”的攻击。不管对象拥有几亿年寿命，亦或是拥有上百条性命的怪物，只要该物的“终末”是“存在”的状态，那即可“杀”之。虽然“刀式”的宝具也有即死效果，但这边的式的即死概率更高哦。而宝具名中的“唯识”，指的是前文所述八种识的总体，世间所有的存在（色），即是「空」、没有实体之物（色即是空），只有“识”存在，外界才存在（唯识无境）。

比较有趣的是，“刀式”与式，不仅魔眼 Rank 不同，阴阳鱼的 Rank 也不同而且效果也不一样，“刀式”是减少 NP 恢复 HP，而式是减少 HP 增加 NP，正如太极图的两仪一般（织哭昏在厕所：说好要成为彼此的天使 55555），“易有太极，始生两仪，两仪生四象，四象生八卦。”，此为世界之理。所以……为何女儿会叫两仪未那而不是两仪四象？？？？

角色解析

拥有两枚 Arts 指令卡，再加上 Arts 宝具，以及提升 Arts 性能的技能“直死魔眼”，这在以 Quick 为主体的 Assassin 职阶中非常少见。但别看好像很偏重 A 卡，式的 Q 卡依旧威力不俗，能戳出相当数量的暴击星星。而且式身为 Assassin 职阶，竟然还拥有增加暴击伤害的“单独行动”，再配合自身增加暴击伤害的技能“心眼（伪）”，自产自销，很好地弥补了 ATK 较低的缺点。而且式的 NP 效率相当高，自串 Arts Brave Chain 不说，即使是 Q 卡也能让 NP 蹭蹭涨。况且还有减少 1000HP，增加 NP 的“阴阳鱼”，运气好的话，式是可以连续三回合开宝具的哦。

值得注意的是，“阴阳鱼”在自身 HP 不足 1000 的情况下，会扣到只有 1，不会死的，所以在血量较少的时候，赶紧使用吧，说不定还能放出一次宝具翻盘呢。

式的用途比较广泛，因为其较高的即死率，很适合在道中清除一些高血量的中 Boss，比如那些大龙、大幽灵、奇美拉之类的烦人东西。而且仗着自身 NP 效率高，到了关底 Boss，又能很容易地开第二次宝具。即使没即死成功，本身的单体高倍率也能给敌人造成很大的打击了。最常见的，还是在暴击队中使用，不过式也有个问题，那就是 Assassin 职阶的暴击星星分配权重较低。如果当轮星星过少，可能就分配不到足够的星星去暴击。想以式为主力输出的时候，需要很好地考虑到这点，再去操作哦。礼装方面式不是很需要 NP 增加，一般是搭配增加 A 卡性能或者 Q 卡性能的礼装，如果准备以式为主力输出的话，也可以搭配增加暴击伤害或者吸星百分比的礼装。队友选择上，式可以很好地嵌入蓝卡队，也可以很好地嵌入暴击队，意外地很受欢迎呢。

总评

蓝卡队的最佳 Assassin，自产自销的暴击队主输出，技能上比较独来独往缺乏辅助队友的手段，也挺符合式的性格的。



Sakata Kinntoki
阿斯忒琉斯

职阶	Berserker	HP	1360 / 6604	ATK	1097 / 6037	罕贵度	☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 1Hits	1 枚各 3Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	怪力 A	7 回合	初期	赋予自身攻击力提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	天性の魔 A++	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身攻击弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	60%	66%	72%	78%	84%	90%	96%	102%	108%	120%
				赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000

职阶技能	技能名	效果
	狂化 B	自身 Buster 性能提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ケイオス・ラビュリントス 万古不易の迷宫	EX	迷宫宝具	Buster		
	赋予敌全体攻击力下降 [Lv.](6 回合)	10%	15%	17.5%	18.8%	20%
	赋予敌全体防御力下降 < OC 效果 UP>(6 回合)	10%	20%	25%	27.5%	30%
	赋予敌全体攻击力大幅度下降 (1 回合)	40%				
	赋予敌全体防御力大幅度下降 (1 回合)	40%				

关于角色

说阿斯忒琉斯可能很多人不清楚，但一说 Minotaur（弥诺陶洛斯）的话恐怕很多读者就要“哦哦哦哦哦”了。没错，这位就是牛头人的始祖，任何一款和西方神化背景沾边的游戏都可能会有牛头人出现，只要经常玩游戏的朋友几乎都会接触过这个神奇的战斗单位。而这位弥诺陶洛斯，是宙斯和欧罗巴之子弥诺斯之妻帕西法厄，与波塞冬派来的牛生下来的牛头人身的怪物。弥诺斯在克里特岛为他修建了一个“绝对无法走出的迷宫”：Labyrinth，明明有着“Asterios（雷光）”这样响当当的名字，但流传给后世的，却只有 Minotaur（弥诺斯的牛）这样的怪物之名。

FGO 中人气非常高的 Berserker，玩家爱称“牛牛”或“小牛”。主线剧情第三章中的表现以及与女神欧律比亚之间的互动让人印象深刻，非常可爱。

角色解析

只有 1 星的 Berserker，实用性却可以打上 5 星。满级只有 60，白值很低，HP 还是全 Berserker 中最低的。但两个 Rank 极高的技能，Rank EX 的宝具，让小牛以一种特殊战术主战力活跃于各种高难度副本中。这个战术，就是“减攻”。宝具“绝对无法走出的迷宫”在官方强化后，配合安徒生宝具之类的加防效果，可以让敌方在宝具释放后一回合给予的几乎所有伤害变成 0。而且在宝具给予的 6 回合减防效果中，小牛持续 3 回合的怪力能让他一跃成为匹敌 5 星 Berserker 的高输出战力。这让小牛在攻略高难度副本中，拥有无以伦比的战术地位。试想一下，面对一个全体宝具的高血量英灵，无法秒杀对手只能慢慢打的情况下，有什么办法让自己的队伍在对面宝具下存活？大家常用的有三种方法，首先是连续的麻痹 / 昏迷，不过 Miss 概率较高，一不小心没控制住就会崩盘；其二是扣 NP，一样有 Miss 概率，没控制住亦会崩盘；最后就是比较泛用的全体无敌和全体回避，需要贞德或者大卫，贞德不好获得，大卫的闪避只有一次，容易被杂兵蹭掉。所以，最后一种特殊战术也就呼之欲出了。小牛 1 星友情随便抽，灵基素材需求量少易得，大幅度的敌全体弱化，让持久战非常舒适。

综上所述，就是小牛最能体现自身特色的使用方式。作为一位辅助型的 Berserker，小牛并没有丧失原本的攻击性，这个超强力宝具的存在，让其的攻击性能发挥得更为出色。而为了能够速发宝具，礼装的搭配自然是优先选择 NP 充填系的王者——宝石翁了。



队伍构筑方面小牛简直是平民福音，低 Cost 能让玩家增加更多强战斗力到队伍中，甚至有狂热者采用了双小牛队伍……

值得注意的是，即使小牛百般好，白值的硬伤是无法弥补的。贫弱的血量在没有技能加成的情况下可能被一刀带走，而在没有小牛开出宝具就被秒的情况下，很容易造成崩盘，这点尤其需要玩家们注意。

总评

定位特殊的 Berserker，特殊的战术运用让他的价值远超自身的罕贵度，灵基素材和技能升级素材需求都很少，是值得一练的队伍 Cost 调整好帮手。

Shirou Kotomine
天草四郎

职阶	Ruler	HP	2069 / 14107	ATK	1695 / 10972	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	2 枚各 2Hit	1 枚各 3Hits	4Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	启示 A	8 回合	初期	赋予自身暴击星星获得状态 [Lv.](3 回合)	3	4	5	5	6	6	7	8	8	9
	洗礼詠唱 B+	12 回合	灵基再临 [1]	敌单体〔死灵 & 恶魔〕高概率减少 NP	20%									
				赋予自身 NP 每回合增加状态 [Lv.](5 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
	神明裁决 C	8 回合	灵基再临 [3]	概率赋予敌单体〔Servant〕无法行动状态 [Lv.](1 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%

职阶技能	技能名	效果
	对魔力 A	自身弱体耐性提升：20%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ツインアーム・ビッグクランチ 双腕・零次集束	A+	对军宝具	Buster		1Hit
	解除敌全体强化状态					
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
	敌全体暴击率下降 (1 回合)< OC 概率 UP>	30%	40%	50%	60%	70%



关于角色

日本江户时期岛原基督教农民起义领袖，著名的美男子。Fate 系列中首次登场是在小说『Fate/Apocrypha』中，于冬木第三次圣杯战争中被爱因兹贝伦作为 Ruler 被召唤出来，利用手里的令咒和自己的谋略进行防守战。Fate 原作中，爱因兹贝伦在第三次圣杯战争中召唤出来的是 Avenger， 而 Apocrypha 的世界观中则改为了 Ruler，类似一个分歧点的设定，总之爱因兹贝伦就是个背锅侠。

Apocrypha 世界观中的三战，天草四郎最后接触了大圣杯获得了肉身，成为了监督者言峰璃正的养子（言峰绮礼哭昏在厕所）。是 Apocrypha 中圣杯大战的最终 Boss。

宝具“双腕・零次集束”跟天草四郎自己的历史背景没什么关系，利用的是 Ruler 的权限，将两腕和灵脉连接，让两腕的魔术回路加载了过剩的魔力而暴走。是一个将模拟的暗黑物质进行精制，侵蚀周围一切存在的破灭型宝具。

FGO 里作为 5 星 Ruler 登场，是继贞德之后第二位 Ruler 职阶的英灵（说好的黑贞德呢？）。

角色解析

因为是 Ruler，除了 Berserker 以外的其他六骑对 Ruler 都只有一半伤害，所以，天草四郎很肉。不过跟纯粹的防御型 Ruler 贞德比起来，白值 ATK 高出 1000 多，配卡 BBAAQ，全体攻击型宝具的天草四郎，就妥妥是攻击型 Ruler 了。不过天草四郎的问题在于，虽然有着破格的 NP 提升技能“洗礼詠唱”，但宝具伤害实在是平庸。强大之处姑且在于能够解除敌全体的强化状态，而且是在给予伤害之前先解除，这确实是强于 C 妈和刷子哥很多了。

特别值得一提的是，天草四郎的攻击模式跟其他所有英灵都不一样。一般来说一个英灵，每种指令卡的攻击方式都是一样的，但天草四郎不一样，他的 Extra 攻击有两种攻击方式，根据他自身所处的位置不同，会采取不同的攻击方式。所处位置当然是由自身 Brave Chain 时第三枚指令卡来决定的了，天草四郎的三种指令卡分别是 A 卡近身 2Hit、Q 卡远程 3Hit、B 卡根据当时所处位置分为三种模式（起手、远程、近身）。也就是说，真正决定位置的是 A 卡和 Q 卡。然后，Extra 的两种攻击方式分别为近身 4Hit，远程 7Hit。其中，远距离的 Extra 攻击的伤害比近距离高出 1.5 倍，NP 效率以及暴击星出率为 1.7 倍。所以，灵活改变 Brave Chain 指令卡顺位，对天草四郎的使用者来说非常关键。

作为一个 Ruler，在有着破格 NP 提升技能的情况下，自然会有余力多开宝具，所以礼装选择上可以优先选择增加宝具伤害的礼装。如果只是想把他当作肉坦，那么可以给他带上有“目标集中”效果的礼装，客串一下坦克角色，也是一种很好的选择。

还是作为一个 Ruler，不去组一个纯 Ruler 队么？虽然输出不太高，但各种硬，打起来也是很惬意的。传统的 JAS（贞德 + 安徒生系统）配上天草四郎，正好弥补了攻击能力的不足，而且三者都拥有增加暴击星星的技能，打个伪暴击队也未尝不可。

总评

当敌方比当我方强的英灵，想一想如果对面来一个几十万血的天草四郎，放宝具频率高，还能先清了己方所有闪避无敌之类的 buff 再清场，实在是恶心。估计官方就有将其作为 Boss 培养的用意吧。



Le Comte de Monte-Cristo 岩窟王

职阶	Avenger	HP	1785 / 12177	ATK	1953/ 12641	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 3Hits	1 枚各 2Hits	2 枚各 4Hits	5Hits

	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
保有技能	鋼鉄の決意 A	8 回合	初期	赋予自身无敌贯通状态 (1 回合)										
				赋予自身攻击力提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				赋予自身弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	14%	15.8%	17.6%	19.4%	21.2%	23%	24.8%	26.6%	28.4%	32%
	黄金律 A	8 回合	灵基再临 [1]	赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	30%	31%	32%	33%	34%	35%	36%	37%	38%	40%
	窮地の智慧 A	8 回合	灵基再临 [3]	敌单体 NP 减少	20									
				解除自身弱体状态										
				获得暴击星星 [Lv.]	10	11	12	13	14	15	16	17	18	20

	技能名	效果
职阶技能	復讐者 A	提升自身被攻击时获得的 NP 量 除自身外己方全体 <含替补> 的弱体耐性下降：10%
	忘却補正 B	自身暴击威力提升：8%
	自己回復（魔力）D	赋予自身每回合 NP 获得：3%

	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
宝具	アンフェル・シャトー・ディフ 虎よ、煌々と燃え盛れ	A	对军宝具	Qucik		8Hits
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
	赋予敌全体防御力下降 <OC 效果 UP>(5 回合)	20%	25%	30%	35%	40%
	赋予敌全体诅咒 <OC 效果 UP>(5 回合)	500	750	1000	1250	1500

关于角色

几乎无人不知无人不晓的知名角色了吧，岩窟王，又称基督山伯爵，是大仲马笔下最有名的小说角色之一。也是剧本作家樱井光阿姨最喜爱的角色之一，所以在空之境界活动的最后，黑幕专门留下了樱井光最喜欢引用的台词“——待て、しかして希望せよ”。立刻就有玩家猜出即将实装的新英灵将是基督山伯爵了。果不其然，之后的高难度副本“監獄塔に復讐鬼は哭く”中，基督山伯爵大人高调出场。

作为 FGO 中首个 Avenger 职阶的英灵，让无数期待安哥拉·曼纽的玩家们大跌眼镜，不过联系到基督山伯爵复仇鬼的形象，Avenger 当之无愧嘛。况且，安利要出的话，最多也是 3 星，毕竟本体实在是弱爆了，如何骗氪咧。



角色解析

Avenger 这个职阶比较有趣，它对 Ruler 有克制，跟其他 6 职阶无克制关系，可以说是专门为了打 Ruler 而生的职阶。作为 FGO 里目前白值 ATK 第二高（最高当然是金时爹了），同时五星中白值 HP 第二低（最低的还是金时爹），基督山是个典型的攻击型英灵。正因为如此，他完全没有任何防御性的技能，如果不是专门为了打 Ruler，一般恐怕没有他出场的余地吧。不过他在攻击层面上的造诣确实非同反响，跟金时爹同样高攻击力加成的技能“鋼鉄の決意”还附带了无敌贯通效果，俗话说“扒了猛干”就是这种了。提升 NP 获得的“黄金律”以及招牌技能“窮地の智慧”甚至职阶技能“复仇者”、“自己回复（魔力）”都是纯粹为了攻击服务。宝具全体高伤害，还附带扣防和诅咒，简直是穷追猛打，旱涝保收。不过舍弃防守的精神虽然可嘉，实战上，可是容易崩盘的哦。



一般也就带上基督山伯爵打打比如天草四郎与贞德之类的 Ruler，特别是攻击性比较强的敌方天草四郎，基督山伯爵简直是他的天敌。一套 Brave Chain 下来几十万上下不是问题（带宝具的话），不过防御面实在比较堪忧，建议在道中配上适合的坦，或者干脆直接丢替补，到关底再拖出来直接开干。

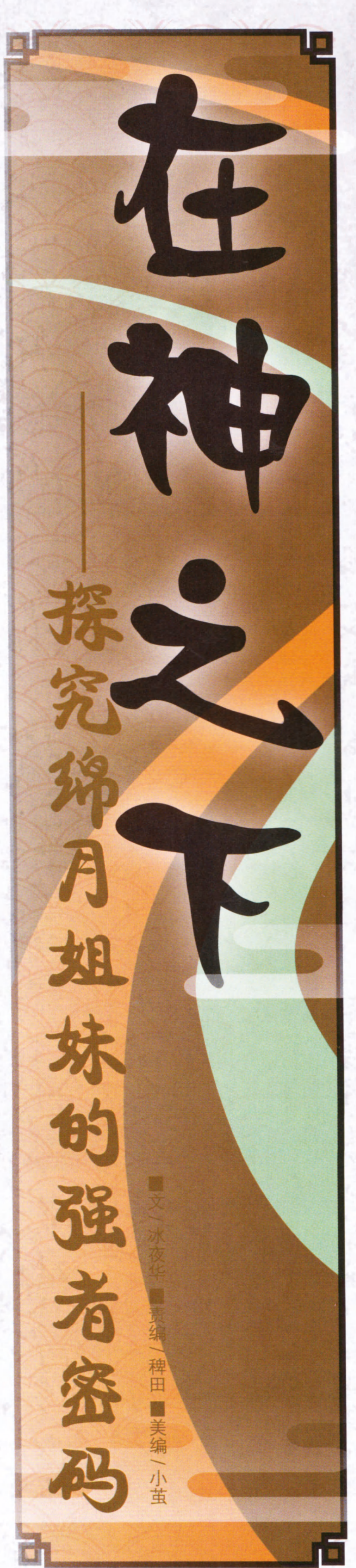
礼装搭配上因为基督山伯爵的 NP 效率还不错且有黄金律增益，不太依赖 NP 充填礼装。配卡有 2Q 卡，加上 Q 卡宝具 8Hit，是个不错的暴击星星提供者。不过他虽然职阶技能有强化暴击伤害，但 Avenger 的暴击星星分配权重很低，建议搭配集星效果的礼装以及增加暴击伤害的礼装，往平砍的路上走，发挥基督山伯爵白值 ATK 高的优势。队友选择方面，建议搭配能够拉仇恨的坦和恢复系的英灵。也可以跟其他 Q 卡强化系的英灵搭配起来组个暴击队，发挥其自身不抢星的特色，充当一个辅助的的供星者。

总评

活动过去之后，没有那么多 Ruler 需要克制的情况下，定位很尴尬的英灵。因为白值很高的缘故，所以可以当做平砍的主力。

这期因为各种新职阶的乱入，扩充到了 9 人，不得不吐槽一下蘑菇太随性了！！！下期如果没有特别大的变动应该会回归 7 人的，敬请期待。▲





在神之下

——探究绵月姐妹的强者密码

■文/冰夜华 ■责编/稗田 ■美编/小茧



这一期的内容，笔者将不会采用先前那种置身其中的视角，而是以旁观者的身份来进行探讨，因为这里涉及到一个当局者迷旁观者清的话题，这是一个无论如何都无法避免，但是却因为争议极大所以谁都无法说服谁，至今仍然令众人乐此不疲去讨论的话题，这便是东方之中强弱论。

讨论任何话题，都要从全面的角度去看待，而不是上来就抛出一个不知所谓的结论就能解决的。强，强在何处，为何而强，到底是真材实料，还是徒有虚名，这都是要一一理清的。若不能看透事情的本质，便也无法去进行更加深入的探讨。当我们讨论一个角色的时候，将会从多角度来进行探讨，但到最后，我们总会不自觉将之与其他角色进行比对。因此，孰强孰弱这个话题便是谁都想极力避免讨论，但事实上又是无法去回避的。笔者不建议完全规避强弱论的讨论，但是我们必须要明确的了解你所讨论的角色，因为，强弱论的讨论，并不是极端的讨论谁最强谁最弱，而是尽全力去了解这个角色的全部。

正因为抱着这个态度，所以今天今天我们要来讨论的这二位，她们是长久以来一直处在这个话题的中心角色。讨论强弱永远无法回避她们的存在，这是因为在原作者 ZUN 的笔下，她们便是属于那种强大到可怕的类型，她们便是绵月姐妹。

在正式开始说她们之前，我们先来简短的说一下这对姐妹在神话中的形象。众所周知，ZUN所设定的角色大多数都有着相对应的原型，但绵月姐妹可以说是在设定上最早一批最接近现实神话原型的角色，笔者认为，这甚至可以说是 ZUN 对那段神话角色的理解，并非只是单纯的借用原型，这一点在与月都相关的角色中普遍存在，而在『东方儚月抄』里永琳的回想中提到绵月姐妹一个是她侄孙的妻子，另一个是侄孙夫妇的儿媳，从二人的名字和永琳的这番回想说便不难得知，丰姬便是日本神话中的丰玉毘卖命，也就是丰玉姬，而依姬便是她的妹妹玉依毘卖命，也就是玉依姬。当作品与神话的切合度如此之高时，仅仅只是原型的说法便值得商榷，我们有理由去相信这二位便是ZUN 脑中所显现出的日本神话的形象，因此绵月姐妹也是整个东方系列中少有的被确定是有夫之妇的人妻角色。而纵观整个月之都相关的角色，几乎每一位都在其相关剧情中表现出了拥有与其所为原型相当高的契合度，这在『东方永夜抄』之前的作品中是相当罕见的，绵月姐妹的登场可以说是 ZUN 在这方面所做转变的尝试，而这也为后续的作品中部分登场角色在设定上极尽详细打下了基础。



回到本次的话题，无论是在官方设定还是二次创作之中，绵月丰姬给人的感觉最多的便是那天真灿烂的笑容，在无论什么时候都是笑嘻嘻的她也确实不如妹妹绵月依姬那么严肃。在『东方儚月抄』的故事之中，她所表现出来的印象是天真活泼，喜欢过悠闲懒散的生活，明明能飞但是在摘桃子的时候却懒得动一动，只是趴在窗台上想依靠着手和扇子就把桃子摘下来，只有最后桃子掉下去了她才无奈的从窗口纵身而下。属于那种非常典型的不到万不得已就不会动手的类型，甚至马大哈到会把那件自己随身携带的而且非常危险的扇子给弄丢到不知道在哪里，实在是一个相当随意的人。

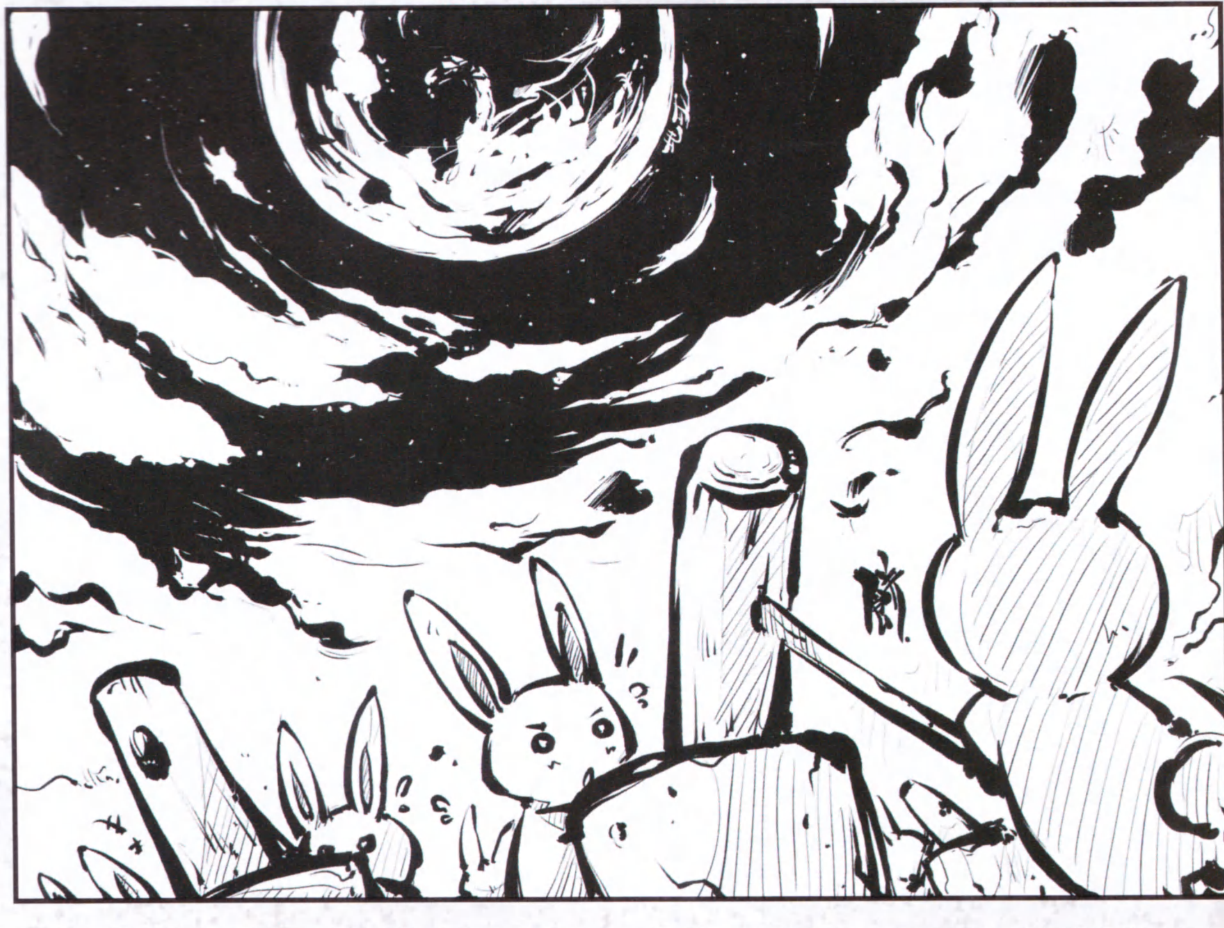
可如果因此认为她很好对付那就大错特错了，在她慵懒的笑容之下有着任何人都不应该忽视的力量。在『东方儚月抄』中被称为“连系海与山的月之公主”，虽然没有具体的名称，姑且称之为连接山与海的能力吧。只不过这个能力无法从字面上去理解，如果单纯的认为只是连接山和海的话那便是大错特错，这只是一个形容的概念，也许是基于丰玉姬将山幸彦置于海幸彦的支配之下，又或许只是因为在神话之中她作为海神

海津见的女儿并且嫁给了山幸彦，故有此称呼。这个能力更接近八云紫的隙间能力，但是又有所不同，因为她甚至可以将八云紫的隙间出口移动到她所希望的地方，这也就是为什么八云紫和八云蓝在刚踏上月球的土地就被逮个正着。如果从科学的角度来说明的话，八云紫的隙间就像是一个可以随意开启的虫洞，是通过开启多维空间隧道连接 A 和 B 两个空间，而绵月丰姬的连接山和海的力量，本质上更接近量子传送，即将 A 地的 X 物品量子化之后传送到 B 地，并非在 AB 地之间开启隧道，通俗来说便是所谓的瞬间移动，只不过要更高明得多，可以视为闪电侠的行动模式。

这个能力是丰姬为数不多的在『东方儚月抄』中得到详细描述的能力，除了抓捕八云紫（虽然事后证实她这么做只是把自己当诱饵，但确实是实打实的被轻易抓住），还曾将八云紫送上月都的式神乌鸦传送到表之月，使其窒息而亡，而乌鸦所坠落的地方散落着大量现代科技产物的残骸，由于她负责月面的防御机制，我们可以推测或许这些都是她为了保证月都的隐秘性，而将人类送上月球并且企图或者是无意侵入月都的物品传送到那个“垃圾场”。同时，她还让铃仙二号在尚未意识到的状态下就被传送到了地面上，而且似乎可以传送庞大的队伍，其速度和数量都可说是无人出其右。至少现在来看是如此。

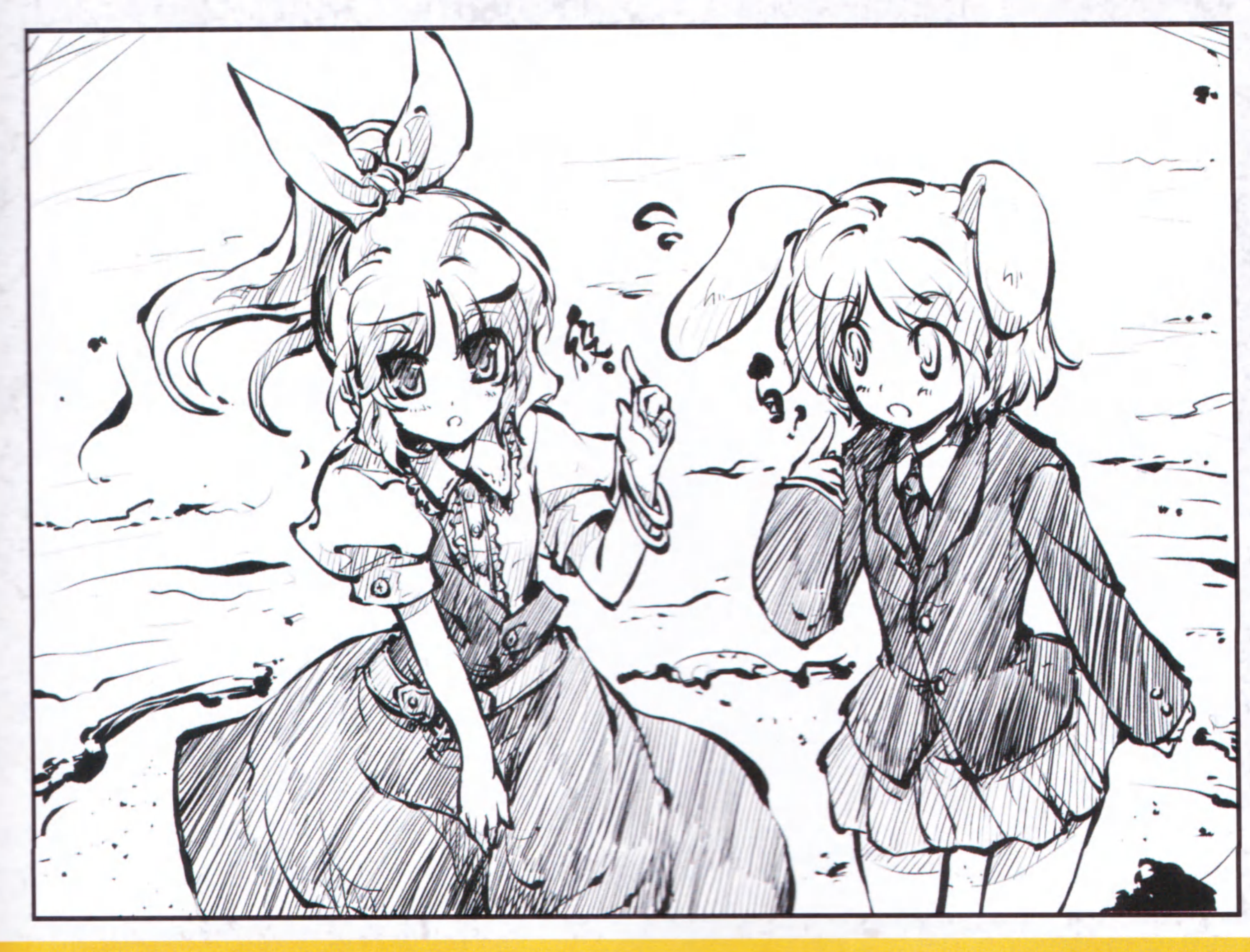
不过这个能力似乎还有所欠缺，那就是似乎“无法探明具体地点便无法传送”，在铃仙二号没有告知永远亭的确切方位之前，她并不能找到永琳和辉夜的藏身之所，而这样的情况恐怕已经持续了千年以上，直到『东方儚月抄』中才有所好转。但即便是知道了永琳和辉夜的所在地，她也采取了放任的态度，这跟她非常尊敬这位师傅有着直接的关系。辉夜是月都的罪人，流放到被月人视为污秽之地的地球本无可厚非，但永琳作为前任月之使者却跟随辉夜下到地上，这本该是不能为月都所容忍，但丰姬并没有进一步的行动。

除了能力之外，丰姬还掌握着一件有可能是东方目前为止最为恐怖的兵器，就是那把可以一扇就把整片竹林都化为基本粒子但是却被她拿去摘桃子的扇子。这件恐怖的兵器若是交给别人来用的话恐怕早就迫不及待的想要展示它的威力，但丰姬在向八云紫发出挑战却立刻收获白旗的时候也没有接着使用，并没有对那些来自入侵者严加处罚。而她用来捆绑紫和蓝的绳子是由费米纤维制成的，其效果与日本神话中的注连绳相同，既能阻挡不洁之人的入侵也能封印神明，致使八云紫无法从中挣脱。事实上，丰姬与其他的月人有所不同，她对地上人还是比较有兴趣的，从她瞒着永琳擅自让误入月之海并以为月都是龙宫的浦岛太郎藏匿起来，最后被永琳发觉之后还请求永琳饶他一死准许他回到地上，并且从永琳那里得到了很好的建议。而事实上，对于入侵月都的八云紫，她采取的也是多一事不如少一事的态度，只是做了小小的处罚之后就把这些不知天高地厚的家伙们放回了地球。



明明有着强大的力量却不滥用，除了这是作为月人的骄傲之外，也有丰姬对地上的同情。面对着跪在自己脚下求饶的八云紫，丰姬的眼睛里透出的是极为复杂的眼神。那个眼神里没有任何的鄙视，反而却略显寂寞。这到底是高处不胜寒的寂寞，还是为那些处在污秽地球之中的生命的感到惋惜，恐怕皆有之吧。丰姬是一个温柔的人，这就注定了她永远不会做出那种令人感到绝望的事情，从她的种种事迹来看，她所做的一切只是为了保证月都的安宁和纯洁。所以，在她的眼里，这些从地面上远道而来的入侵者们，只是一群曾经跟她们一样希望找寻一片更为理想的净土的人，也许有着这样一层温柔的含义吧。

不过，她的妹妹绵月依姬或许就不是这么想的了，因为她是一个比姐姐更加可怕的存在。





在说依姬之前，我们来看看 ZUN 是怎么评价她的：

> “彼女はチートキャラですからね。あれは科学力ではなくて純粋に彼女の能力なんです。降ろす神様が強い分だけ強くなれる。強すぎて漫画じゃないと出せませんね。ゲームはどんなボスでも倒せなきゃいけませんから。ゲームだからこそのキャラクターの制限ですね。”

多么简洁明了的一段话，直接就说了依姬是个开挂般的角色，这个外挂过分到 ZUN 只能让她出现纸张之上而非游戏之中，尤其这句



“ゲームはどんなボスでも倒せなきゃいけませんから”更说明了依姬在其心中强大的地位，因为ZUN已经不愿意让她在游戏中有被“打倒”的经历，哪怕是像她们的师傅永琳那样建立在竞技一般的符卡规则战斗之下也不可以。估计对于丰姬也是这样的想法吧。

事实上，在『东方儚月抄』中，比起懒散而且全程基本划水的丰姬，依姬是全篇中最出风头的角色，短短的出场时间就把她的强大刻画得淋漓尽致，而这份强大正如ZUN所说，并非月都所拥有的那种科学力，而是依姬自己的力量，“受神灵凭附的月之公主”，因为与丰姬一样没有确切的说法，也可以简单称之为神灵凭依的能力。顾名思义，就是召唤出神灵来凭依到自己身上，她的名字依姬中的“依”便也拥有神灵凭依的意味。

永琳说依姬对付“火箭队”具有压倒性的优势，事实也确实如此，由于日本神话号称八百万神明，以此来形容神明数量之多，这种数量上的庞大就意味着依姬可以使用的技巧非常之多。被神灵凭依的依姬可以将神明的力量为己所用，在对付入侵月都的“火箭队”时，先后召唤出多名神灵凭依在自己身上，其中甚至包括三贵子之一的天照大神。要知道月之王便是月夜见尊，也就是三贵子之一的月读命，在日本神话之中，有一种说法是月读命因为怒杀保食神而导致日月不和从此不再见面，若在ZUN的世界中也是如此的话，那么依姬连天照大神的力量都可以调动的话，想必也能使用月夜见尊的力量，其在月都的地位以及在众神的心中都是值得托付力量之人。不过天照大神的力量也未必轻易可动，蕾米莉亚使用了夜符「queen of midnight」之后，二人战斗之处立刻变得黑暗无比，而此时依姬并没有直接召唤天照大神的力量，而是先召唤了天宇受卖命凭依在自己身上，通过舞蹈来躲避蕾米莉亚的弹幕，



然而此举最大的作用可能在于后面的行为，因为在日本神话中，天照躲进了天岩户中时，以舞蹈引诱天照出来的便是这位天宇受卖命。依姬此行为或许可以视为是在与天照大神进行沟通，从而顺利发动天照的力量，一举击败蕾米莉亚。

依姬的强大是从内而外的，永琳评价她是“头脑聪慧，我教的知识她总能立刻吸收”，这与依姬认真严肃的性格有着不可分割的联系，与她的姐姐丰姬是截然不同的性格。依姬是那种面对何种敌人都不会大意的人，可以说是一个高尚的武者，或者是说自尊心极强的人，所以她无论面对的对手是谁都会认真对待，可见其对自己之严格。铃仙二号说她是“经常保持着危机感，继承了八意大人的意志，想要在月之都发挥作用”，而以身作则的她自然教导属下也是如此，在她短暂的训练铃仙和铃仙二号的时候，给她们的热身运动是全程马拉松，在模拟战时也是毫不留情，轻松就将二人击倒在地。属下的月兔们提问如何把打不开的门打开，她的回答是以武力打开，这其实就是在说“没那金刚转别揽瓷器活”，可以说她是一个实力至上主义者。

但或许是因为性格过于认真严肃，反而会在一些小地方展露令人意外的表现，偶尔会表现得心口不一，造访地上时是避免姐姐沉迷地上为由一同，最后还是透露出实际上是想来见见自己的恩师，而且似乎害怕幽灵，会被假扮成幽灵的丰姬给吓一大跳，甚至会踩到帝挖的陷阱而掉落其中头晕眼花。虽然这都是四格漫



画中才出现的场景，但也表现出了依姬极为可爱的一面。

虽然有不少人认为，此次依姬的对战结果并不是太明显，因为在幻想乡之中还有更多比“火箭队”更为强大的成员，比如风见幽香，伊吹萃香，星熊勇仪等这些强大的妖怪，还有盘踞在守矢神社的土著神泄矢诹访子和中央神八坂神奈子，更不如说后续还出现过诸如纯狐这种可以一己之力逼得月之民即便躲进梦境也无法逃脱她的噩梦这种恐怖的角色，以致于有人都开始怀疑依姬的强大到底是真强大还是单纯的ZUN把她当亲女儿对待不愿让她有败绩这种危险的想法。而这就是我们接下来要再本篇中所说的最重要的部分，那就是何为真正的强大。



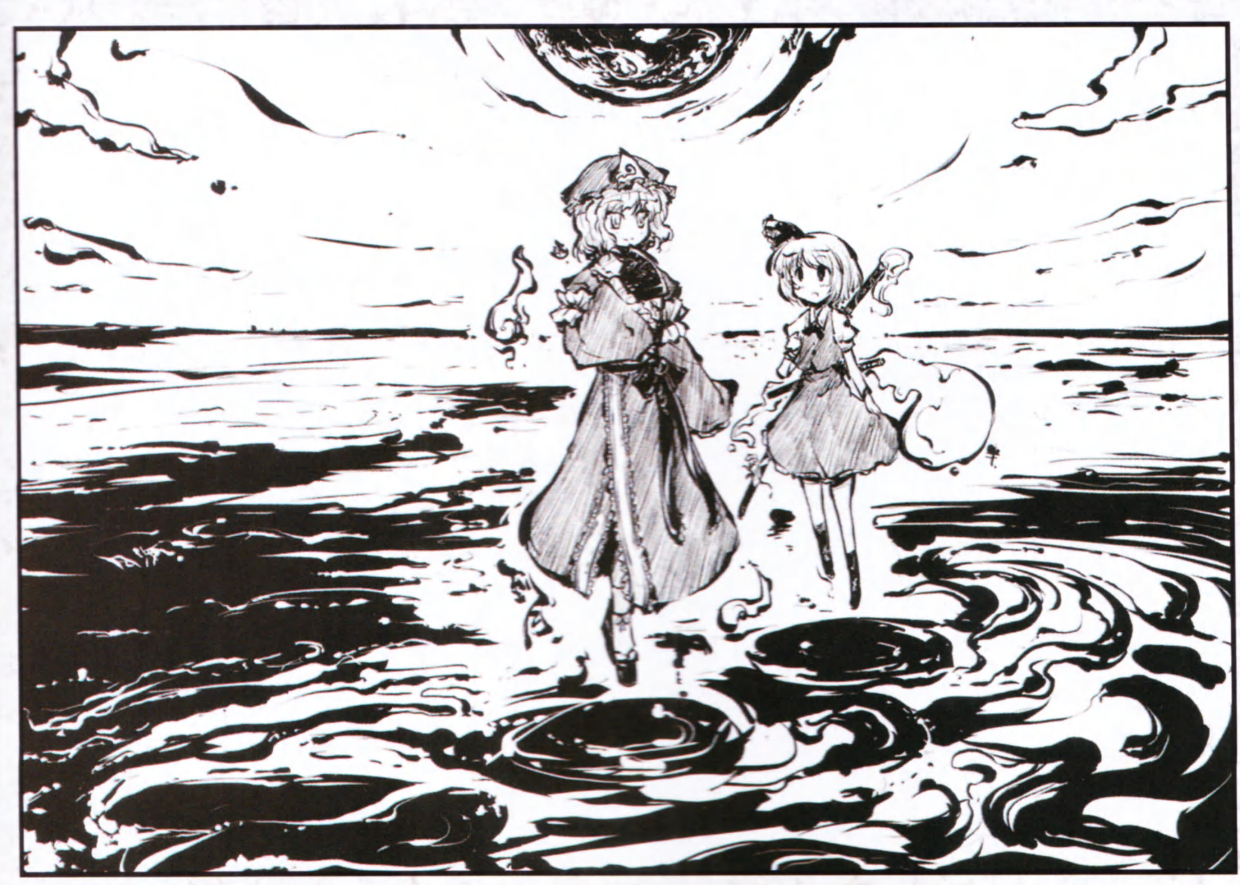
何为强者

讨论这个话题之前我们先提出一个问题，那就是绵月姐妹到底是不是真正的强者。这个回答其实是非常肯定的：是，毫无疑问。然后，我们所要做的就是来开始正式分析一下为什么这么说。那么容易产生误解是在什么地方呢，其实很简单，那就是对于"强大"这个概念没有统一起来，所以产生了分歧。"强大"究竟是什么意思、什么程度、什么形式，因为没有形成一个统一的看法，所以产生了看似简单但实际上变得复杂的纠纷。那么，我我们要做的，就是先给"强大"下一个结论。

这是一个极难定义的问题，因为需要考虑到许许多多的因素，不同的境况下强大的概念也有所不同。通常情况下，很多人会将强大归入"战斗力"之中，确实如此，战斗力是体现"强大"最直观的方式，所谓输赢定成败，这是自古不变的真理。但"战斗力"是否就完全等于"强大"呢？恐怕不见得。因为要体现"战斗力"的先决条件就是"战斗"，而"输赢"则是一个非常模糊的概念，何为输，何为赢，恐怕从古至今都难以有一个定论。那么何为输，何为赢呢？笔者个人认为，这要视当前情况而言，也就是说，通常所言的"强大"的"战斗力"，是一个需要"视客观条件而定"的概念。

有了这一层概念，我们就可以代入符卡规则进行解读了。符卡规则是幻想乡现行的一种决斗方式，请注意，是其中一种，可以视之为是一种"让对战双方都有获胜的可能性"的游戏，在游戏中体现就是弹幕游戏。至于其他的类型，鉴于ZUN在"读者工学论"上说了"东方中的角色在日常生活中不会打出弹幕"，我们可以理解为"符卡规则之下的非弹幕对决""非符卡规则之下发生的战斗"等等。在火箭队入侵月球的时候，魔理沙就向依姬提议使用符卡规则来决胜负，魔理沙这么做是因为不愿意制造大麻烦，依姬接受也是因为不愿意制造无谓的流血，两下一拍即合。最终结果大家也知道了，在这里要说的是，依姬目前的实战胜利，是基于符卡规则这个条件下产生的结果，也就是说，从战斗的



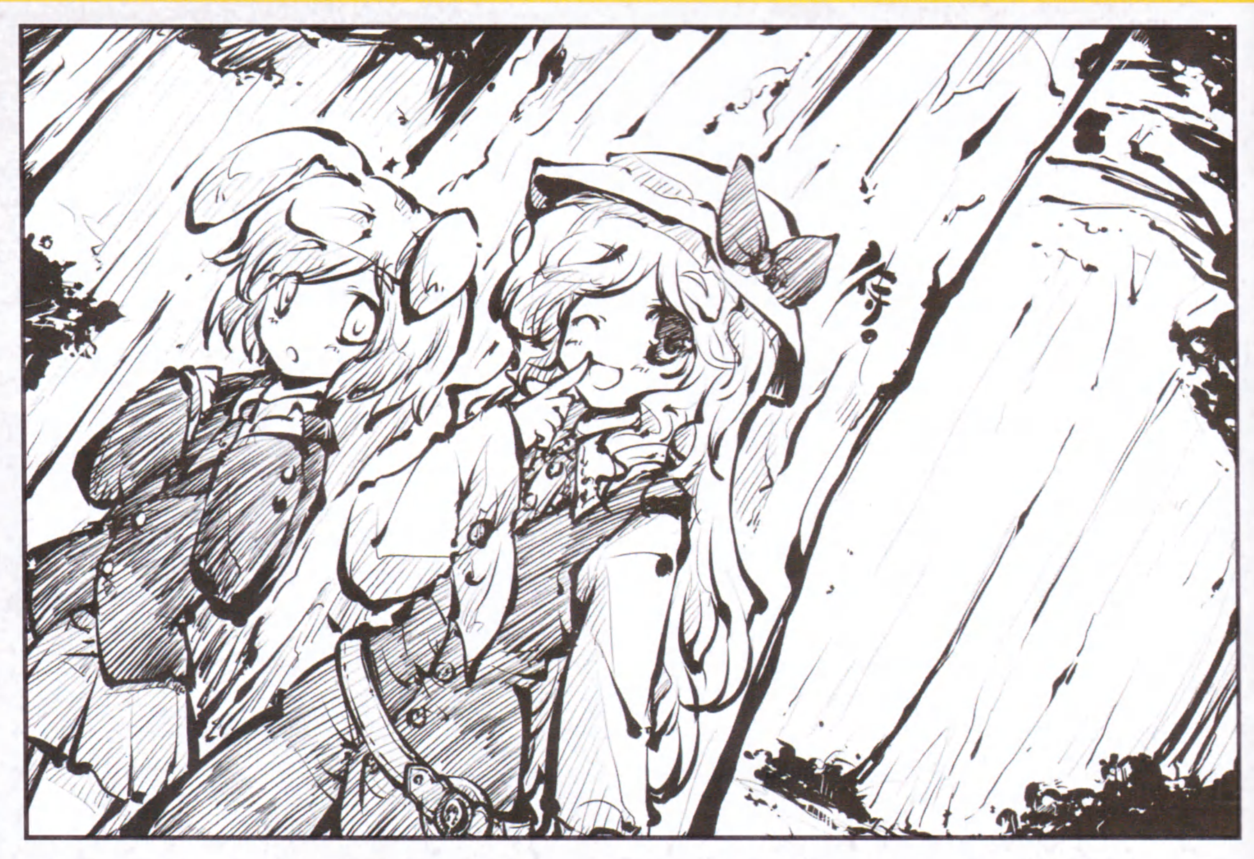


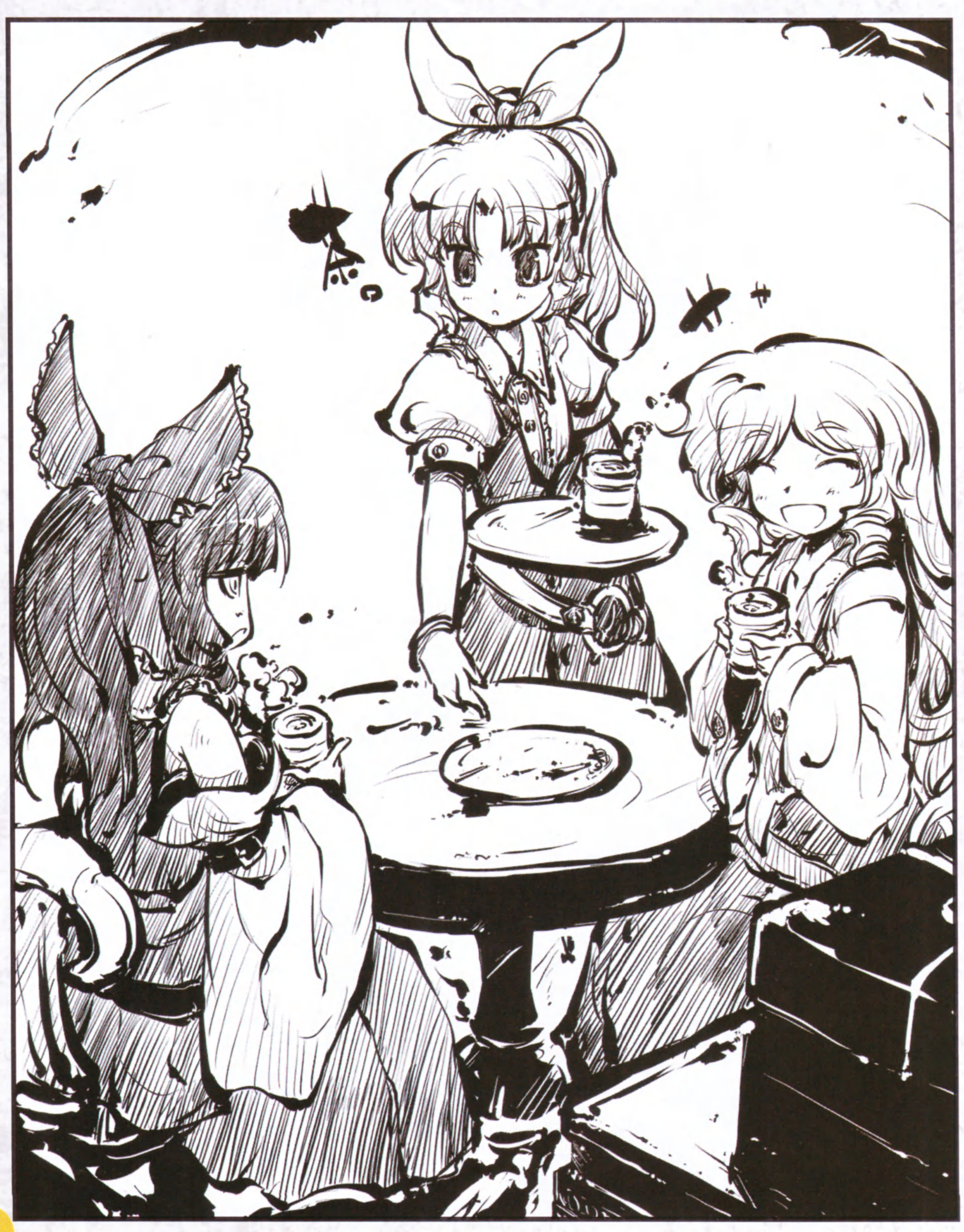
结果来看，依姬是胜者。但也只能说明，依姬是这场战斗的胜者，除此之外不能说明其他的事情。也就是说，依姬在当前我们所"看到"的实战战绩上的强大，是在符卡规则之下的胜利。从这个角度来看，依姬是强大的，至少，在这场战斗里，她战胜了火箭队四人帮。而丰姬的强大也仅仅是流于表面，她甚至不如依姬那张有正面战斗的描写，对于八云紫的捕获也仅仅表现了她的能力，而那件危险的武器，终究也没有能让我们见识到具体的威力。

在这里笔者要列举一下『东方茨歌仙』中水鬼鬼神长猎杀霍青娥一事。此事的过程想必大家也都清楚，水鬼鬼神长用不间断的高压水柱将霍青娥困住，企图将之困死在其中，其力量之强大甚至对周遭环境都造成了影响，几乎达到了异变的程度。鬼神长让我们进一步了解到了强大力量的体现，那种"追魂夺命"的猎杀方式，思之令人胆寒。在这里，鬼神长的攻击可就不是什么符卡规则了，而是在执行地狱发布的猎杀令，是真刀真枪的杀人手段。但是如此强大的力量，没有露面就制造了如此大骚动的鬼神长，为何会失败呢？"运气不好""意料之外的情况"等等多种说法层出不穷，笔者认为哪一种说法其实都算对，但笔者个人认为与其说是"意料之外的情况发生"，不如说是"情报不足"。因为水鬼鬼神长没有完全掌握霍青娥的情报，虽然算到

了霍青娥无法再水墙上开出洞，但是却忽视了她可以从地下打洞，这才致使她逃走。这些其实并不重要，重要在于这场猎杀虽然凶残，但是最后还是被霍青娥逃掉，因此这里就不能用胜负来决定强大与否了。因为从结局上看，很明显鬼神长是输的一方，而霍青娥是赢的一方，因为在这种实力悬殊的情况下，鬼神长的目的是杀人，而霍青娥的目的是逃命。谁的目的达成谁就赢，所以霍青娥赢了。但这能说鬼神长不是强者吗，明显不能，鬼神长的威力已经告诉我们了什么叫毫不留情，这就是非符卡规则之下的战斗。

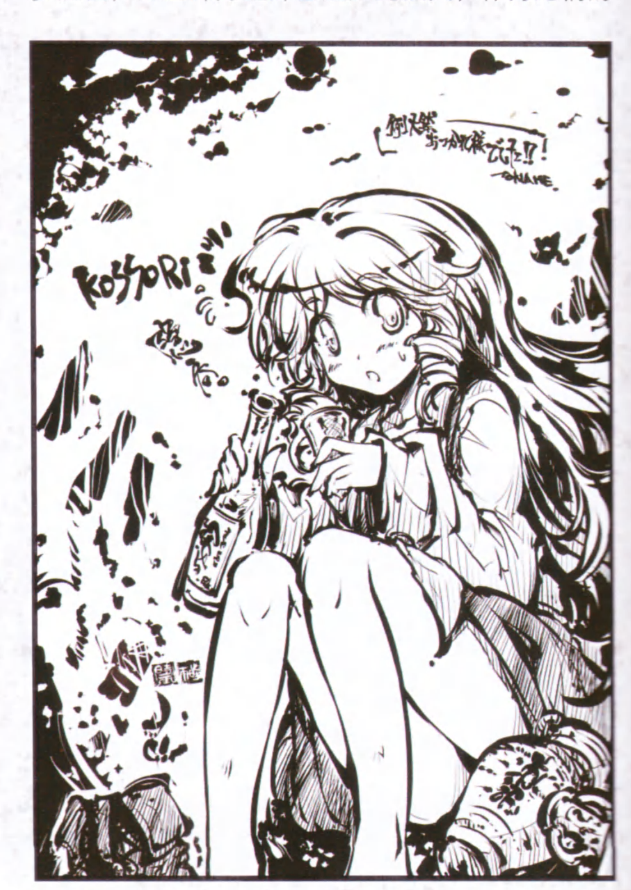
但是鬼神长这个例子也仅仅是一个例子，只是告诉了我们其战斗力的强大，但并非让人全无对策，霍青娥逃走就是一个直接的证据。那么，依姬的四连胜，同样无法说明依姬不可战胜。于是这里就引出了“强大”的另一个概念，那就是“主观条件之下产生的必然结果”。水鬼鬼神长展示了自己力量的强大，同时也暴露了自己的百密一疏，致使霍青娥逃跑成功。再看依姬这边，论速度和物理力量比不上蕾米，也被灵梦召唤的大祸津日神的灾厄波及得无法再靠闪避来躲开弹幕，甚至险些导致月球被污秽所感染。但依姬最终依靠自己异于常人的洞察力和学习能力，冷静的寻找出对应的办法，将危机





一一化解。能说蕾米莉亚比不上依姬吗？恐怕不能。单论速度蕾米莉亚就已经完全压制了依姬，如果换成速度更快的魂魄妖梦和射命丸文又会有什么结果呢，蕾米莉亚的失败是因为依姬最终发现她的弱点，对症下药才导致其败北。但同时我们要留意到，入侵月都事件的结果是她们都中了八云紫的调虎离山之计，使得幽幽子和妖梦偷走了宝库中的古酒，这场入侵月球的闹剧到底该算是谁输谁赢，不觉得与鬼神长的失败非常相似吗？

在这里不得不赞一下符卡规则的实施，同时也赞一下妖怪的智慧。我们不妨试想一下，如果没有了符卡规则决斗，幻想乡里的战斗会是什么样子的呢？主角们看似无数次的胜利，但是要记得，以游戏的角度来说，主角们也经历过无数次的失败，而那些位于实力顶点的家伙们，无论是妖怪还是神明，本质上并没有展现出想要打个头破血流你死我活的意思。最为明显的就是『东方永夜抄』的故事中，灵梦在异变得到解决之后不愿意对这次经历过多提及，而且绵月姐妹已经如此强大，作为她们的



师傅的八意永琳又会如此轻易的被击败吗？这其中恐怕有着更加令人捉摸不透的想法。魔理沙对符卡规则的评价是“只有在居住着许多强力妖怪的幻想乡里才能诞生出的决斗规则”，这句话的意思其实说的就是妖怪的智慧。『东方求闻史纪』里幽香的词条也写到强力的妖怪通过事先定好规则来进行比试，败者认输胜者不追究，这是长命妖怪们的智慧。既能满足战斗的欲望，又不用真正的以命相搏，恐怕这对于居住在月都上的月人来说是很难想象的事情。但子非鱼安知鱼之乐，目的不同，方向也就不同。但有一点可以明确的是，智慧，同样是体现“强大”的“主观条件”。

到这里我们就比较接近真正的强大了，可以视为“客观条件”和“主观条件”的结合，也就是“力”与“心”的结合。水鬼鬼神长未曾露面，就向我们展示了它在这两方面的强大，但这两者宛如太极，既紧密相连，又你中有我我中有你，所以才会有百密一疏。依姬同样展示了她的太极，依姬有强大的神灵凭依能力，又有超常的洞察力和学习能力，最重要的是，她有一颗保卫月都的决心。在魔理沙提议符卡规则决斗之后，依姬表示自己即便倒下也不会让“火箭队”踏入月都一步。在这里我们可以看得出，依姬并没有百分百确信自己一定会赢，而是想到了自己会不会失败的情况，这对于一个强者来说是必须的。世事无绝对，一山还有一山高，身为永琳的弟子依姬肯定深谙这一点，但依姬已经决心即便失败也不会让“火箭队”继续前行，这里又体现出了依姬所拥有的强烈使命感，是“心”的一环。在其位谋其政，任其职尽其责，无论是着重描写的依姬，还是着墨不多的丰姬，她们都有着“力”与“心”的结合，毫无疑问是一个真正的强者。

但一定要明确一点，强者不等于无敌，这是很多人往往一不注意就会产生偏向认识的误区，这也成为了众人极力想要回避强弱论的一个最重要因素，但我们只要弄清楚这些，就不必视为虎狼般的去回避。话不说满事不做绝是 ZUN 一向的风格，又是东方想要展现给我们的魅力，一个充满想象力的世界。这也就是东方的二次创作为何如此灿烂，大家可以通过自己的想法去理解自己心目中的角色。因此，笔者坚信一点：东方的世界里面未必都是强者，但肯定没有绝对的弱者。



到这里为止，我们可以得出一个完全的结论，绵月姐妹是一对兼具实力和品德与一体的强者，这一点是毫无疑问的，她们的强度可以用“在神之下”来形容。她们一度被视为是整个东方的故事之中最为强大的角色，但是『东方绀珠传』中出现了更为强大的赫卡提亚和纯狐，她们可是货真价实的强大神明，曾经的“最强角色不宜出现在游戏中”的观点基本上可以视作被 ZUN 自己推翻了（实际上在『东方永夜抄』中永琳的存在就已经说明了这一点）。但绵月姐妹依然是被视作月都目前所出现的战斗力标杆，透过她们可以让我们认识到月之民的整体强大性。作为整个东方系列中着墨最少但是却最令人神往的族群，月都以及月人有着太多我们想要去了解的东西，随着新作的推出，曾经已经淡出了人们视野的月都再次被 ZUN 推上了前台，是否意味着将来在不久的一天我们可以看到绵月姐妹的再次登场。但在那之前，我们需要深刻的去了解一下月都和月人，就让我们下回分解吧。▲

十文字青的RPG世界

从『灰与幻想的格林姆迦尔』说开来

Juumonji Ao´s RPG world

■文/浅色回忆
■责编/白石 ■美编/塔里



对于绝大多数的游戏玩家来说，哥布林都是不起眼的存在。

这种拥有脏绿色皮肤，浑浊的眼珠和长长的尖耳的低等级怪物，往往会被安排在新手村的附近。初出茅庐的玩家只要离开大路向森林或是荒野中稍微深入一下，就不难找到三五成群的哥布林。他们个性贪婪又卑劣，狡猾而善于诈欺，战斗力却是极弱。不管是在单机游戏还是网络游戏中，玩家只要列好队形，准备好魔法，就能轻松干掉一大帮。

不过，我们毕竟是坐在电脑前，安逸地点着鼠标控制着战斗中的角色。要是有一天，我们需要刀刀见血地去砍哥布林，结果又会是如何呢？

1 月文艺新番『灰与幻想的格林姆迦尔』，就向我们展示了其中的一种可能性。

灰烬与青春 只若比邻

ashes and youth are neighbor

“睡了么？”
“没。”你说。

五月，
花正开，
晌午刚过。

在湖边草地
阳光下。
“我想这样瞑目死去！”
你回答我。

——三木露风『接吻之后』

努力向着前方奔跑，梦想就会实现。

出生于北海道北斗市的少年，曾经如此相信着。

从初中开始，少年就习惯在寒冷的冬天，一边看着窗外厚厚的积雪，一边窝在学校的图书室里，看着那些厚厚的大部头作品。田中芳树的『亚尔斯兰战记』、水野良的『罗德岛战记』都翻过多遍。陀思妥耶夫斯基的『罪与罚』、施耐庵的『水浒传』也是桌上的常客。在他对未来的规划中，将来应该是成为一位漫画家，为此每月都要看上几十本的漫画，画满若干草稿本。但阵屋迹的樱花开了又谢，三木诗碑的红蜻蜓来了又去。没有经历过专业训练的少年发现自己还是不擅长描画人的身体。于是他扔下画笔，在北海道大学高大的树木和茂盛的草地间端起了吉他。可不幸的是，他的声音并非那么适合唱歌，至少他自己从来没觉得好听过。

努力向着前方奔跑，梦想就会实现？

少年不禁对此产生了怀疑。时值大学毕业，相比这些不成功的文艺爱好，迫在眉睫的是找到一份工作而不受父母的教训。无奈之下他想起多年前曾看过的小说，又看到杂志上虽然不多却也聊胜于无的比赛奖金，萌生了自己要不要也写一篇的想法。结果，努力向着目标奔跑的少年抵达了稍稍偏离的另一个终点。从此，世上少了一位没发表过作品的漫画家，少了一位不得志的音乐人，多了一位名叫十文字青的——有趣的小说家。

2003 年，还用着十神霙（霙：古字，指雪花，花瓣。只从这名字上就能看出他有多文青）这个笔名的十文字青以『純潔ブルースプリング』拿下了第 7 回角川学园小说大奖特别奖。上一届的优秀奖是岩井恭平，下一届则是日日日。并且“特别奖”这个奖项在角川的这个比赛中只颁出过两次。另一次的获得者是写出『欢迎来到 NHK』的滝本竜彦。可见文青作者果然都是扎堆出现的（笑）。

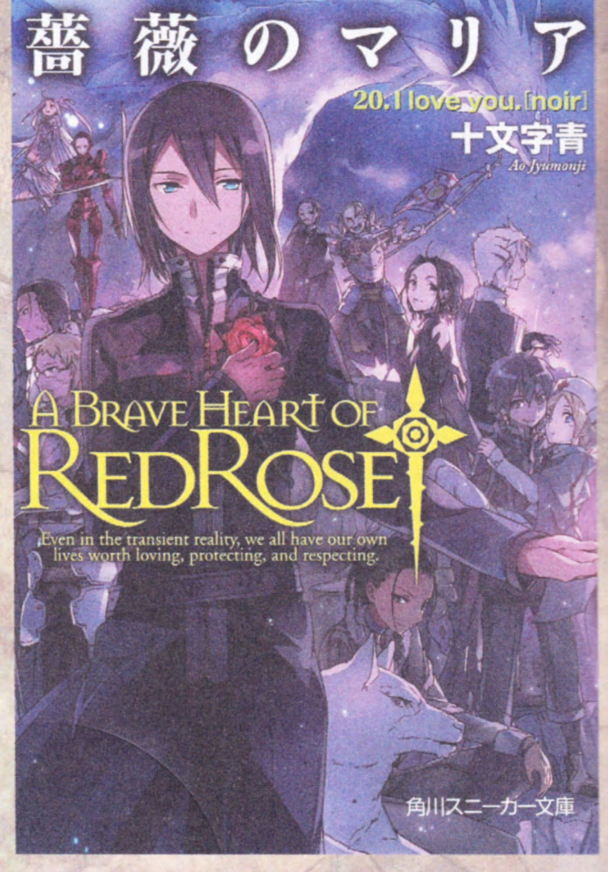
『純潔ブルースプリング』主要讲述了六名中学生在某个夏天的青春生活。里面充满了对淡薄日常的叛逆；对悲惨回忆的报复；为了



掩盖自己的虚弱而拼命抵抗；为了不面对失败而相信虚无飘渺的希望之类的常见青春桥段。但这部作品并非是十文字青的出道作。因为风格太过青春完全没有大众喜闻乐见的要素。角川判断如果拿这部作品推向市场，作者很大几率会一蹶不振，表示十文字青你再想个大众点的题材吧。十文字青想了想，决定从自己是个RPG 达人入手，翻出了三年前的旧作。越明年，他改了个更通俗的笔名，以『蔷薇的玛利亚』正式出道。

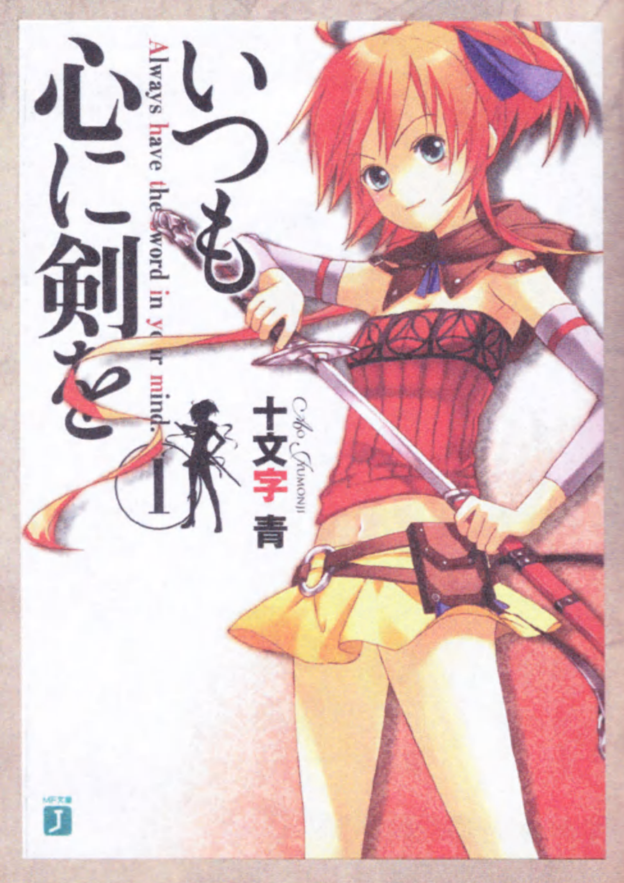
即使放在 2016 年，『蔷薇的玛利亚』也是一部噱头满点的作品。无政府王国的首都——艾尔甸是世界上最自由的都市。国王不统治，不支配也不干涉，实行完全的放任式管理。理所当然的，这里犯罪丛生，只有武力才是生存的唯一保证。在都市中，有一大部分人是以潜入地下迷宫获取宝物为生的，他们被称为侵入者。侵入者之间也会组成“族”这样的组织来协作探险（其实就是网游公会啦）。主角玛利亚是位身材苗条，拥有漂亮鲜红的头发和橙色的瞳孔，能让任何人回头的美貌的——性别不明人士。被别人认作是女性时会发怒，也从来没承认过自己是男性。再加上 BUNBUN 的原画，看着和桐子以及『扩散性百万亚瑟王』中的魔法亚瑟差不多的外貌，读者都纷纷表示这是画女硬说无性啊。并且更让人拍案的是，玛利亚还有一大堆由男人组成的后宫。

不过，即使拥有如此令人耸动的主角，『蔷薇的玛利亚』在大多数时间里还是低调的，销量和名气也都是不温不火的中游，只有 2014 年大结局时稍微在『这本轻小说真厉害』的榜单上冲到了三十几名。究其原因，还是十文字青天然的慢热和玛利亚的性格并不讨喜所共同造成的。小说的第一卷写的完全是个正统地下城冒险故事，到了第二、第三卷才开始发力。父亲死在工作中，母亲在复活父亲的途中被强盗



杀死，玛利亚被卖给某个鬼畜的炼金术士做玩具，好友接二连三被虐杀的黑历史硬生生的把故事风格从轻松快乐打怪物变成了黑暗虐心求生存。而玛利亚虽然外貌绝赞，但作为队伍中最弱的成员，前期大部分的心理活动都是——可以相信别人吗？自己是别人的负担吗？怎么样才能成为同伴的助力？自己有一点进步吗？是不是没有自己更好？自己有留在这里的资格吗？这样自我怀疑强烈的主角，显然不太容易被读者接受（还是桐人那种性格更受欢迎）。

按照十文字青自己的说法，他喜欢把主角实力设定得“偏弱”，主要原因是他不喜欢在RPG 游戏里练级。习惯跟着剧情节奏走，BOSS 战都是很艰难地打过去，觉得这样才有扮演的感觉。不过在笔者看来，如果把角色设计得很龙傲天，就没有办法体现他的文青风格了，也没有机会把章节小标题起的如“哥布林的口袋里装满了我们的梦想吗”一般文艺了。





既然已经是全职小说家，本着“单本卖不够，总体量来凑”的原则，在有工作的时候，十文字青平均两个月能写三本书，日更 5000 字的速度也比得上一线起点作者了。自 2004 到现在的 11 年间，他累计出版了近百本作品。一度被封存的『純潔ブルースプリング』也在 2009 年顺利出版，果然反响寥寥。

另一部值得提起的作品是 09 到 10 年一气呵成的『我心之剑』，短短五卷之中，十文字青勾勒出了一个魔女和骑士团互相攻伐的西方奇幻世界。主角列列因为血统问题，饱受主人家的虐待。16 岁时和青梅竹马的主人家女儿友友离家出走。只为友友着想的列列，娇蛮机灵的友友，青梅竹马两人迎来的本应是如『空之轨迹 FC』中约修亚和艾丝蒂尔般的幸福时光（插画里这两位的形象完全就是小约和小艾的翻版），可是因为被误会和魔女有关系，战火中列列和友友天各一方，被迫为了生存充当两大势力的炮灰。为了重逢，即使面对着昔日的战友，两人也会毫不犹豫挥动刀剑。剧情就这样慢慢在两人逐渐靠近的过程中推进，最终命运屈服于坚固的羁绊，在一场大战之后——

友友以右手的指尖轻梳列列的白发，左手在列列的脸上来回抚摸。

列列闭上双眼，缓缓地呼吸。

「欸，列列。」

「嗯？」

「我们要去哪里？」

「哪里都行。」

「哪里都行？」

「不好吗？」

「当然好啦。」

列列察觉友友贴了上来。

友友弯下上半身，亲吻列列的前额。

「怎么可能不好呢。」

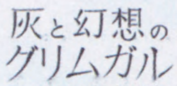
列列本来想要睁开眼睛。

却又打消了念头。

即使紧闭双眼，也感受得到光线的存在。

夜色逐渐褪去，黎明即将降临。







故事至此戛然而止，读者既不知道魔女和骑士团谁会获胜，也不清楚失去一只眼睛的列列和被追杀着的友友的未来将会如何。实际上『蔷薇的玛利亚』的结局也是如此，读者甚至不能清晰地确认主角是不是还生存着。但十文字青的重点向来也不是“王子和公主从此过上了快乐幸福的生活”，而是被羁绊牵扯的两人，在历经残酷的生活、甚至燃烧得只剩余烬后，终于互相理解依偎在一起。



生活与冒险相隔一线

life is near by the adventure

水莲轻轻摇曳，
醉于小径田畦。
摩肩接踵之隙，
梦境渐已织起。

——森山直太朗『夏日的终曲』

『灰与幻想的格林姆迦尔』的标题出自十文字青非常喜欢的一本小说『隣り合わせの灰と青春』，这本发表于 1988 年的作品，是以著名 RPG 游戏『巫术』为蓝本的 RPG 小说。作为骨灰级 RPG 玩家的十文字青来说，会喜爱这样的作品也是理所当然（况且作者ベニー松山也是位留级四年，休学四年，大学读了十二年才毕业的妙人）。1981 年诞生于 APPLE2 上的『巫术』剧情很简单。人称狂王的特雷沃拥有一个神奇的护身符，借由护身符的威力，他文能提笔安天下，武能上马定乾坤，然而这个护身符却被邪恶的法师瓦德纳偷走了。玩家要做的就是扮演狂王的佣兵，前往瓦德纳的十层大迷宫中找回护身符。



作为能和『魔法门』及『创世纪』并称世界三大 RPG，并且深远了影响了以后 RPG 游戏发展方向的『巫术』，可不是如今过过学园生活，做做协会任务，最后打个 BOSS 就结束的过家家 RPG。在那单调的由黑白两色组成的场景中，制作者使用了无数的硬派设计来告诫玩家：地下城既不是寻找邂逅也不是把妹开后宫的地方。迷宫的第一层就有解除陷阱失败便会炸得队伍全灭的凶恶宝箱，道路上还有无数的歧路与传送门，一不留神就会发现自己莫名被传送回了城。进入迷宫更深的地方，玩家会发现制作者简直是在故意作对。墙上某些路牌是故意写错的，如果轻信了这些指示，那就一辈子也出不去了。并且神经病雇主——狂王还会在路上放置一队超强的卫队来考验佣兵的成色（有这种战力你自己去抢回护身符不就好了）。即使玩家干掉了卫队，又面临着一个两难选择。卫队掉落了一个特别值钱的戒指，捡起这个戒指会不断掉血，把戒指卖掉需要回到城镇。于是，不知有多少玩家在这个过程中踩地雷遇到随机敌人，验证了人为财死的这句老话。

越向迷宫的身处，制作者的恶意就越浓烈。有的时候，玩家会发现两层之间的通道是如此接近。完全可以跳过其中的某层直接攻略下一层。但结果往往是——这种故作机智的行为导致队伍等级不够，在跳层开战的第一时间就被怪物灭掉了。而当玩家辛苦练级，终于来到位于最底层的 BOSS 面前，等待着玩家的还有噩

level.8
そして僕らは明日を待つ
Presented by Ao jyumonji
Illustration by Eiri shirai

灰と幻想のグリムガル

イラスト=白井鋭利
十文字 青

OVERLAP

梦般的7连战（不能补给哦）。是的，作为有身份的邪恶法师，怎么能没有足够的随从来衬托呢？

压轴出场的瓦德纳也不是善与之辈。他既不会像现在的BOSS那样先和玩家小打小闹再来个N段变身，也不会放个必杀还吟唱一回合让玩家做好防御。瓦德纳的风格是一上来就会释放能秒杀全队的7级法术。如果玩家让BOSS先出招，那基本等于GAME OVER。只有抢得先手，才有胜利的机会。并且，战胜了BOSS后也不要高兴得太早，瓦德纳的房间是没有门的。换言之，如果玩家没有提前预留一发传送法术回城，那就永远别想任务报酬和盛大的欢迎宴会了。你会在这个房间里被活活地卡死（笑）。

读到这里，相信我们已经明白十文字青在写小说时那虐来虐去的风格源头何在了。这些现在看起来比FF14还反人类的设计，在那个年代其实是理所当然的。毕竟RPG游戏继承自龙与地下城，在TRPG中，玩家的角色在几次游戏中就死掉或者残废完全是家常便饭。不如说当角色整天面对着形形色色的怪物时，除非主持人放水，否则每次冒险大家都能安然归来才是意料之外的事情。

而TRPG的游戏核心——扮演，也理所当然地浸淫着十文字青和当年那些RPG的制作人。在山口山以及其后时代成长起来的读者和玩家，对于TRPG的认识，恐怕只是把电脑游戏中的场景搬到纸笔上。的确，无论是现在的MMORPG还是仙剑与轨迹系列这样的RPG，玩家的大多数经历都花费在打副本，组合技能，堆数值或是听一场离奇感人的冒险故事。简单，刺激，目标明确，通向目标的路径也很明确。只要满足前置条件，就能获得期望中的结果。一场好的TRPG则完全不是这样，就像我们小时候都给娃娃看过病，拿积木搭过城堡，在作业本上画过地图，把扑克牌当做军队，TRPG中真正的乐趣在于参加者们通过扮演自己的角色，真正走入主持人所营造的世界，体验不一样的生命经历。前一秒还是大学生、经理人、公务员，下一秒就变成兽人术士、半身人盗贼和蜥蜴人战士。你必须打开脑洞，把自己想象成那个角色，长出尖牙和尾巴，在冒险之前不仅检查装备还要检查干粮，在回城之后大家一起逛逛市场，来一杯气泡酒，选几件装备。

让我们觉得拖沓缓慢的『灰与幻想的格林姆迦尔』，剧情编排就是基于这种习惯和逻辑。为什么主角们围殴哥布林都那么费劲，因为他们的身份都是真实世界中享受着和平带来的平稳生活的现代人。平时连只鸡都没杀过，一下子要去砍死个类人生物，胆怯和不适应才是正常反应。这也不是主角队特有的问题，下一批来到这个世界的新人甚至还不如主角们，在戴德黑监视堡垒的作战中以几乎全灭的结局告终。另外，从梅丽队一场战斗就被灭了一半，整个队伍分崩离析的过往看，主角队看起来很弱只是因为幸存者偏差——和他们差不多，甚至比他们稍强一点的队伍，都已经在冒险过程中死掉或崩盘了。幸存下来的义勇兵群体，当然都是莲崎队那样强悍的了。这也解释了为什么在故事的前期，主角队可以愉快地刷哥布林与地精而没人打扰，死亡斑纹这种对于莲崎队来说并不难的小BOSS也一直没有被干掉——既然强者很快就能去中级甚至高级区刷怪，谁还会在意低级区的小BOSS呢（毕竟这是个被杀就会死的世界，打小BOSS也是风险满满的）。

从设定上说，格林姆迦尔的舞台规模并不大。在第三卷的攻打堡垒作战中，十文字青特意提到了因为奖励丰厚，义勇兵基本是全员上阵。那么义勇兵究竟有多少呢？按照文中的叙述：负责黎笆赛德钢铁要塞的“赤蛇队”下属一千八百五十人的军队和五十五支队伍总数超过三百人的义勇军。负责戴德黑监视堡垒的“青蛇队”下属七百多人的军队和三十七支队伍共一百九十七人的义勇军。作为人类王国的绝对前线，欧鲁达那号称要塞都市，所拥有的常备驻军恐怕也就是几千至一万之数。义勇军更是只有五百多人，单兵实力与正规军的差距也不大。这就导致作为外来者的义勇军完全没办法像『记录的地平线』或是『刀剑神域』那样自成一体，自外于原住民。他们的饮食起居，武器装备都与原住民息息相关。十文字青如此设





『AIURA』之后，中村亮介比较抢眼的作品是『银之匙』的 ED2，以及『元气团仔』与『四月是你的谎言』的 OP。按照时间顺序看下来，我们会发现他在静态水彩场景的插入、冷色调的独到运用、处理星空时必定会带上的淡淡色彩和闪烁感这些方面越来越得心应手。『灰与幻想的格林姆迦尔』中美不胜收的场景，晚上窗子里透出的温暖光芒和叫人不忍跳 OP、ED 的水彩群像就是他交出的一张完美答卷。

同时，中村亮介向来能敏锐地找到和作品最契合的音乐。『被狙击的学园』剧场版并不出名，supercell 为动画创作的 OP『银色飞行船』则要经典的多。这次负责『灰与幻想的格林姆迦尔』中音乐的 (K)NoW_NAME 乍看是个新成立的社团，其中的参与者却都是有着实绩的音乐人。从特意为这部动画组建了社团，并且插入曲多到爆的情况来看，大概结果会是双赢的局面。

唯一值得担心的是，通过静态画面渲染气氛 + 节省经费的一举两得，到第八话决战哥布林时终于开始支撑不住，动画中的打斗有几处明显是作画上的力不从心，自此人物形象也时有崩坏。好在后面的关键战斗只有一场对决死亡斑纹，应该不至于崩得太狠。



计，是为了把 TRPG 中的扮演精神原汁原味地代入到他的小说中。相比桐人和腹黑眼镜整天在考虑着打 BOSS 和搞活经济的高大上事情，哈尔希洛和朋友们计算的则是每月房租的支出，食物的支出和杀哥布林能赚几个钱。一只肉串 4 个铜，购买装备能侃价。他们既会为没钱买内衣只能缝缝补补而烦恼，也会筹划着冒险攒够了钱就盘下个店面卖拉面。如果不是还有个奇幻背景，主角们的行动完全就是一帮刚走出学校踏上社会的毕业生形象。在这层意义上，『灰与幻想的格林姆迦尔』既不是冒险小说，也谈不上是生存小说，只是部生活小说。

这一点在中村亮介执导的动画版中表现得尤为明显。中村监督总结自己风格时曾表示“不要对原作忠实，而要对原作诚实”。我们在动画版中看到的对白吞吞吐吐、大量静态画面，以及一首歌能播半集的处理方式，虽说的确是中村监督的个人风格，却不完全是他的锅。读过原作的朋友肯定可以理解，十文字青的文字风格本就是这种舒缓的节奏。如果按照轻小说的一般改编法，一本书对应三到四集动画的话。先不说十二话的容量做到第三卷的结尾读者必定会掀桌，原作的生活感肯定就会丧失殆尽了。实际上动画版对原作在细节上还是多有改动的，马纳多的战死，原作里是他们不自量力，故意去招惹巨大哥布林结果被反杀，动画里则改成受到哥布林先发制人的偷袭。义勇兵宿舍里也增添了中世纪风格的烤炉、用树枝刷牙（中国古代一般就是柳枝蘸盐）和烧水时的小工具。并且分配了更多的画面给原作中没有详细提到的各人便服穿着，莫古索的烹饪和木雕爱好，梦儿喜欢攀岩，蓝德酷爱钓鱼以及梅丽的咖啡和宠物。总之一切改动都是为了增添动画生活化的气息。



实际上中村亮介也的确是个很擅长构建生活气息的监督。他早期的监督作品『魍魉之匣』、『奔跑吧梅洛斯』和『被狙击的学园』缘于题材的缘故，在色彩运用和叙事上不免浮夸。到他一个人搞定监督分镜脚本演出的泡面番『AIURA』，原作又正好是日常风格的四格漫画，其特色就发挥得恰到好处了。OP 中的螃蟹，两个 ED，浓淡适宜的水彩风格和兔子书包那贱贱的小眼神都能给观众留下深刻的印象。

勇气与爱情 迢递关山

courage is close to love

若想结局皆大欢喜，这取决于……
你把哪里当做故事的结局。

——尼尔·卡夫瑞『White Collar』



这个异世界很残忍，打个哥布林不小心就会挂。

这个异世界很温柔，作为最低级的炮灰义勇兵，也能够拥有洁净超越大学寝室的宿舍和容纳多人的大浴池。

残忍或温柔完全在于我们站在哪个视角上看。

登上动画的官网，可以看到十文字青原案，奥桥睦执笔的哥布林系列漫画，官推上也有不少关于哥布林的周边甚至是舞蹈。代入哥布林的话，我们会发现这简直是一场无妄之灾。本来被武器更好的上级哥布林从街区赶到废城就够凄惨，结果还要被哈尔希洛他们杀来杀去，就为了那可怜的几个银币的财产。

但这就是生活，没有太多的微言大义，没有太多的正邪对立。哥布林们抢夺食物和雌性，所以总会有失败者被赶出来。哈尔希洛为了吃饭也只能去杀哥布林。奇幻世界的规则本就源出西方中世纪的历史。在那个黑暗的时代，处于社会底层的自由民的生活和哥布林也没什么两样。冒险者的原型则是流浪或旅行的骑士。奇幻小说的雏形『世界尽头的森林』讲的就是一位年轻骑士因为妻子出轨，所以背井离乡，结果正好救了女巫囚禁在城堡里的会魔法的公主（魔法少女？）然后两个人一起旅行的故事。在『灰与幻想的格林姆迦尔』中，我们看到马纳多作为一个牧师冲到前线去当肉盾感觉不可思议，但在龙与地下城这样的正统奇幻世界里，牧师的形象并不是白衣飘飘专门在后排扔治疗法术的，而是身着锁甲，手持大棒除了治疗之外还可以随时敲人的存在。即使因为缺乏足够的技能无法承担战士或圣骑士的TANK的位置，血槽却是一般同级别职业中最高的，也足够抗打。十文字青笔下的牧师显然也比较接近正统牧师的形象，除了身着布甲之外，手杖的一些技能足以用来保护脆弱的施法职业。

说到马纳多，就不得不提及他的牺牲。动画中让他死于被偷袭主要是为了淡化小说中作为重点的小队统和问题。动画中除了战斗时，没有过多提及马纳多这个队长所承担的任务。小说中的他则除了战斗之外还得负责收集情报和众人的生活起居等等的杂务，说他是死于疲劳过度所带来的状态不佳也没什么问题。在小说中，因马纳多之死所导致的问题不仅仅是动画中体现的悲伤，更是队伍第一次面临着分崩离析的危险。不过此时主角们还很弱，即使离队也没有地方可以去。这才给了哈尔希洛成为队长并且重新统和队伍的机会与时间。





不可否则，哈尔希洛从设定上讲，完全是十文字青惯用的弱气主角形象。当初号称“最弱主角”的玛利亚好歹还是登场就拿着伪神器，第一卷就和队友一起去刷传说级 BOSS，相比只能拿着匕首戳戳戳，除了开出“直死魔眼”之外的时候根本贡献不了多少 DPS 的哈尔希洛真是不知道高到哪里去了。并且哈尔希洛最大的特点是纠结，且看这段他的心理活动——

不过哈尔希洛没有移动半步，因为对方是女生的关系？他可能想确认一下她们是不是可爱的

女生吧，可能的话还可以进一步认识当个朋友之类的。虽然无法证明哈尔希洛绝对别无居心，但也无法断言他一定有企图。

简直是纠结啰嗦到爆了。就连笔者看到这里的时候，都不仅怀疑这家伙真的能在这种世界里当好一个队长吗？不过一个人的创伤在哪里，天才也就在哪里。哈尔希洛的内心纤细纠结，身为盗贼又要负责前卫侦查的工作，并且知道自己与同伴的实力都很弱。这样一来，他反而能看到马纳多看不到的地方。比如他身为盗贼擅长从敌人的背面和侧面进行攻击，但莫古索在初期一直没有办法很好承担 TANK 的作用，马纳多的做法就是自己上去顶，哈尔希洛则发现马纳多是惧怕受伤所以做不好 TANK，主动提出为他购买头盔并且承担一部分费用。或者说，当一枝独秀的马纳多牺牲后，小队中的其他成员的危机感才真正被激起，并且不再是单纯依靠着他人，而是互助协作着向前走。整天犯中二病，大家都觉得很烦的蓝德也曾在矿洞里做出一个人吸引地精火力，掩护全队先撤的壮举。十文字青在行文中热衷于事无巨细地描写各个角色的心理活动，啰嗦的确是啰嗦，却不会让读者感受到无聊。

譬如在孤身吸引地精并陷入险境后，蓝德的这段自白——

总之蓝德就是无法和大家融洽相处。对人温柔体贴、事事为人着想……蓝德光是想到这些，就觉得一阵反胃恶心。这些他压根想都没想过的事，就算打死他他也讲不出来。就算他真的曾经想过，还是有很多话他根本讲不出口。如果老是用这种态度处事，那对方应该会觉得很生气吧。他也不是没想过，偶尔他也会思考这件事。他当然有想过。但就算这样，他就是阻止不了自己。那样做实在不太对吧？毕竟我就是我啊，本大爷从来没想要说谎装好人，让别人觉得我是个好相处的家伙。

因为在此之前，蓝德因为态度不好已经开始被大家讨厌，读者必定也和主角们感染了同样的情绪，同时又为他冒着生命危险掩护队伍而感到惊愕，这里的心理活动就插入得恰到好处。不仅解释了蓝德的行为逻辑，还为这个人物把感情分彻底扳了回来。十文字青就是这样一点点地描绘着角色们的心灵逐渐靠近的感觉。就像我们在生活中和同事的互相了解总是需要一段时间。

十文字 青
イラスト＝白井鋭利
Presented by Ao Jyumonji
Illustration by Eiri Shirai
灰と幻想のグリムガル
level.2 ——大切じゃないものなんか、ない。



当然，十文字青也没有忘记在小说中发挥他的文青力。在动画顾及不到的第三卷，哈尔希洛遇到了曾存留在他穿越前记忆里的女生——巧可，萌生了好感。莫古索和梅丽也越走越近(是的，梅丽在小说中的初始 CP 并没有哈尔希洛什么事)。在攻打堡垒作战中，技艺日渐精湛的哈尔希洛小队几乎和莲崎队站在了同一位置大家协力之下共同击杀了堡垒的兽人头目。眼看就要功成名就抱得美人归，结果巧可在兽人的攻击下一击毙命，莫古索也为了取得最后的胜利不幸战死，还与梅丽加 BUFF 不够及时有一定关系。

不得不说十文字青绝对是个 FFF 团出身的家伙。笔者看书自揣也算不少，像他这样毫不留情地让主角的初恋情人（从幼儿园就开始喜欢，一直没敢告白）惨死在主角面前的还是第一次见到。并且杀死之后还给哈尔希洛的伤口上撒盐，表示其实你并不怎么难受，你对她的感情就是这样而已。再看看马纳多和莫古索，

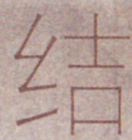


都是有妹子喜欢上并且表示了好感就牺牲了。笔者似乎可以想到，在写这几段的时候，十文字青说不定是头戴尖帽，手持火把，嘴里碎碎念着“烧烧烧”（这么看来，一直不确定 CP 的哈尔希洛和后来某位故意找梅丽要好人卡的圣骑士简直是机智的不行）。

在后续的发展中，莫古索牺牲后，小队第二次面临着分崩离析的危险。不同的是因为他们不断做出成绩，蓝德、梦儿、席赫露都接到了具有实力的队伍的挖人邀请，形势比第一次严峻得多。还好哈尔希洛平日里的积累起到了作用，大家都不愿意离开熟悉的伙伴。他们补入了巧可队幸存的圣骑士，又开始向前进发。按照现在小说的进度，主角一行正在黄昏世界里开展着冒险，实力也从必须等着别人帮忙变成了可以去救其他队伍。不过未来到底是哈尔希洛 X 梅丽还是哈尔希洛 X 梦儿都是说不好的事情，毕竟已经好几卷没死人了……按照十文字青的风格，天知道下一个牺牲者会是谁，又会带来什么样的变数。



在『蔷薇的玛利亚』中，世界的真相是除了极少数的角色是人类，其他都是程序 NPC，玛利亚的身份是管理器的钥匙，设计成无性是为了防止增殖。背景相似的『灰与幻想的格林姆迦尔』恐怕也相距不远。在十文字青同世界观下的另一本小说『大英雄没有职业有哪里不对』中，主角如月（这家伙通过卖身给人妖，花初始资金请人喝酒等办法获取大量情报，然后直接跑去兽人区冒险，某种意义上也是强得逆天）一上来还拿到了一把碰谁谁死的魔剑，种种迹象已经坐实了这是一个游戏世界。只不过最终如何呈现，还要看十文字青在今后的安排了。



结
epilogue



人总是会回忆逝去的青春，也总是会想要去冒险。

可现实却是，当我们磨快小刀，背上书包，自以为屠龙之术在身可以一举闻名江湖时，踏出斗室，却发现没有公主，没有恶龙，甚至没有我们认为的江湖。

有的，只是日复一日的生活。

十文字青抱着吉他在夜晚的街道上唱着只有自己懂的歌，大概也是这种心情吧。

是的，他并没有成为音乐家，他仰望的高塔中没有公主，可是，这并不阻碍他觉得写作很有趣，准备再写 50 年。

哈尔希洛看着巧可被拍碎在自己面前也是这种心情吧。

胸口中留下了名为巧可的残缺，一点也不疼。

因为生活还要继续。

马纳多的灰随风从他手中飘向天空。

马纳多的影子却始终伫立在他的记忆里。

每到雨天和迷茫时就会准时出现。

理想，也是可以变成一个个细碎的瑰丽的玻璃球。

然后在生活中逐一拾起的。

借用一位前辈的话说：

我听闻最美的故事，是公主死去了，屠龙的少年还在燃烧。▲



Mortality of whodunit renaissance and degradation of daily life mystery

论推理番复兴的夭折、“日常之谜”的劣化与其他

■ 文 / 完蛋了的国王
■ 责编 / 白石
■ 美编 / 塔里

——我是这样痛批『樱子小姐』与『春与夏推理事件簿』的

不是笔者危言耸听，往后日本动画公司还是不要选拍推理题材的作品为好，拍一部烂一部。诚然从去年以来推理题材作品接二连三，但所谓推理动画的复兴，终究只是镜花水月。曾不止一次看到有人评价最近两年的日剧推理番如何如何好看，亦有人把推理动画的再兴寄托在靠日剧来拉拢人气。我想这些人应该都不是推理小说读者吧，把一大群三流推理小说家宠坏的难道不正是这些被嘲讽为“一分钟推理小剧场”的日剧吗？当看到『春与夏推理事件簿』来年将拍摄真人电影版的消息，笔者倒是想借质量平平但唯独毒舌这一点还算可取的『推理要在晚餐后』里管家影山的名台词来作为评价：

“恕我直言，您的眼睛是瞎的吗？”

论推理番复兴的夭折：樱子小姐的脚下埋的是情怀

Mortality of whodunit renaissance

先来说说本文的基调吧：批评。是的，仍然是批评。笔者继痛批了打着日系推理老祖宗复活旗号的『乱步奇谭』和新本格旗手旗号的『全部成为F』两部推理动画新番后，视线转向近来播出的两部推理新作『樱子小姐的脚下埋着尸体』和『春与夏推理事件簿』。从乱步的变格奇谭，到森博嗣的哲学新本格（伪），现在我们又将接触到另一个推理小说专有名词——日常之谜。提到“日常之谜”题材的博兴，当然第一个想到的名字就是几年前的『冰果』啦。如果说最近这两部推理新番的接连播出是打算借着“日常之谜”的魅力来复兴推理动画的话，观赏过动画以后的诸君们又感觉如何呢？



『樱子小姐的脚下埋着尸体』是新锐小说家太田紫织的出道作，读作“新锐作家”，实际上应该写作奔四的已婚主妇小说家，『樱子小姐』的初稿最早于2012年投稿在了某在线小说网站上，此后幸运地获得了角川书店举办的一档电子书推理小说奖项，继而顺利出道为小说家。太田紫织是土生土长的北海道人，婚后一直居住在『樱子小姐』描写的舞台北海道旭川市，以其作风而言跟写出『冰果』的米泽穗信很相似，连两人的年龄都完全相同。太田出道时间不长，此前关于她的报道也寥寥无几，外界对这位作家普遍知之甚少，亦无法从她的生活环境、教育背景和个人爱好推导出她撰写『樱子小姐』这个系列的动机，只知道这部作品因独到的人物设定而受到读者的关注，在网上登完第一卷后角川就正式签下了该作的出版权，从第二卷开始差不多以一年2-3卷的速度发行实体单行本，并为其配备了一位名叫铁雄的插画师，顺利将作品纳入轻小说的范畴之中。截止到2015年小说改编的TV动画版放送前为止，共发表8卷，以篇幅而言算得上是最近几年新冒头的推理题材轻小说里最长的。

小说的女主角九条樱子是个20多岁的冷美人（也是残念美人）标本师，志趣是搜获动物的尸体将其制作成标本，男主角馆胁正太郎则是个并没有太多过人之处的现役高中生，姑且算是樱子小姐的跟班。虽然小说标题听起来怪吓人的，读者却意外的容易被插画风格所迷惑，先入为主的认为这是一部“日常之谜”类的作品，小说开篇也给人以这样的氛围感，但接下去的发展却很耐人寻味。仅第一卷就两度出现人类的尸体，虽非直接介入，主角们也确实涉及到了命案，这应该无论如何也归不到“日常之谜”的范畴中了吧。不过『樱子小姐』的有趣之处

在于，诚然作者几乎在每一卷里都会安排一两个货真价实的犯罪案件，但小说的基调倒是很接近于“日常之谜”，与刑事案件无关的谜题莫如说才是小说的日常形态。作者乍看对解剖学十分了解，并赋予樱子小姐罕见的标本师一职，但只要多读几卷小说后敏锐的读者就不难发现太田紫织应该也只是从各种参考书里东拼西凑来的这些个专业知识，小说里涉及到的解剖和标本学知识杂而不精，且屡有牵强附会之处，实在不像是出自专业人士之笔。这类切入点故意剑走偏锋，但推理成分又较弱，主要靠炫学、卖角色和摆弄情怀吸引读者的推理轻小说近年来被赋予了一个“轻推理”的新名词。在太田紫织之前，神永学、松冈圭佑、三上延等人已经在这条道路上摸索了好几年，各人的代表作也早已在小说以外有所建树了。别小看轻推理，松冈等人的作品多数都有至少十几万字一卷的体量，所以“轻”并不体现在篇幅上，而在于推理的分量上。轻推理往往在炫学（如松冈的『万能鉴定士 Q 的事件簿』系列）、角色（如神永学的『心灵侦探八云』系列）、或情怀上做做文章，也有兼而有之的（如三上延的『古书堂事件手帖』系列）。『樱子小姐』亦属于在卖角色和卖情怀两方面兼顾的类型，其中卖情怀的成分或许还更多一些。如果将要素做一个排序的话，『樱子小姐』的情况应该是“情怀 – 人设 – 炫学 – 推理”，很遗憾推理只能忝陪末座。说遗憾是因为，炫学也好，人设也罢，都可以算作是推理小说的必要成分，唯独情怀不是，推理小说家并没有去刻意煽动读者情绪的责任——如果此举对推理本身没有太大影响的话。可惜『樱子小姐』偏偏把情怀放在了首位。

以感情描写为主的推理小说——这本来就是一个伪命题，推理小说应该以推理为主干，以感情为主干的小说则要归入其他类型小说范畴。但同时，其实并不存在炫学小说，角色小说之说，炫学是为了方便作者卖弄冷门知识来误导读者（或只是单纯灌水），早就有以『脑髓地狱』为代表的日本推理四大奇书，无不是炫学的典范之作。角色则是小说的血肉，越是鲜活的角色描写就越体现出小说津津有味的可读性。感情，或者说情怀往往是为犯罪动机所服务的一个选项，在社会派推理小说里常见到这样的例子，以情动人的场面并不少见。但如果喧宾夺主，以情怀描写来掩盖事件的不合理性，或者干脆以情怀来代替推理，那就等于是剥夺了推理小说的精神。然而这种情况在『樱子小姐』里却屡见不鲜，令人印象比较深刻的就有第一卷里“蔷薇树下”这个短篇，故事以樱子小姐





未婚夫的表姐蓄子夫人在自家召开通灵会为契机，樱子小姐的出现揭露了蓄子夫人的亡夫与同性友人（一位神父）的一段不伦恋，这个故事最后虽然以泪中带笑的结局收场，但因为一段惊天丑闻的曝光而伤害到了包括蓄子夫人在内的几位当事人的感情和名誉，进而借助蝴蝶效应导致小说第三卷登场的男子藤冈不幸破产，险些自杀身亡，这也是不争的事实。这个“蔷薇树下事件”虽然极具冲击力，却明显偏离了写作的主旨。太田的本意可能是想模仿她的偶像阿加莎·克里斯蒂式的写法，以揭露深刻的丑闻来指示犯罪动机，但身为一个日本主妇的她显然没有体会到阿加莎笔下的波罗、黑斯廷斯等人身上所蕴含的绅士精神，亦即不借助丑闻来取悦大众。利用这样的手段来煽动读者的情绪本非君子之举，亦不是推理小说该有的写法，实在让人感到遗憾之至。好在，动画公司TROYCA在寻求改编时或许是对舆论有所顾忌，没有将这个故事纳入考虑，实为良心之举。

平心而论TROYCA制作的12话动画版是有一定水准的，人设、作画、音乐都十分用心，脚本的改编也动了不少脑筋，从故事的取舍上看出了制作组的智慧。只是『樱子小姐』本身缺乏大作气质，太田紫织水平有限，毕竟达不到米泽穗信的层次，其作品自然也就难堪复兴推理小说动画的大任。那么带着纯正“日常之谜”血统的『春与夏推理事件簿』的表现又如何呢？

从“空中飞马”到“我很好奇”：说到底，什么是“日常之谜”？

What is the mystery in daily life

提到“日常之谜”这个词，避不开的两个名字就是北村薰和米泽穗信。

曾在折原一的小说里被揶揄为色鬼覆面作家西村香的北村薰是“日常之谜”这种推理小说新题材的创造者，在北村薰发表于1989年的短篇集，亦其成名作『空中飞马』中，五个精彩绝伦的谜题，洋洋洒洒十几万字的篇幅里竟没有发生一件惊天动地的刑事案件，更没有出现一个遇害者。看过北村薰的作品后，读者们在拍案称奇的同时也开始思索这样一个问题：这类不以杀人事件为卖点的推理小说究竟应该如何定义？『空中飞马』因被东京创元社收入大名鼎鼎的“鲇川哲也与十三个谜”而一下子声名鹊起，继北村薰之后加纳朋子、米泽穗信、光原百合等新锐作家们也陆续开始尝试描写这类以日常生活中的谜题为主干的推理小说，后来不知不觉间，这类作品获得了“日常之谜”这么一个贴切的名称。



“日常之谜”的奠基人北村薰可算得上是一个大器晚成的作家，出生于1949年的北村薰毕业于著名的早稻田大学第一文学部，学生时代曾加入过实力堪与日后的京都大学推理研究会一较高下的早稻田推理俱乐部，该社团曾培养出大薮春彦和栗本薰两位叱咤日本文坛的大作家，而北村薰则有幸成为继栗本薰之后早稻田推理俱乐部最响当当的一块招牌。然而北村薰的写作才能并非在大学时代就已经崭露头角，从早稻田毕业后的北村在老家的母校高中当了整整13年默默无闻的国语老师。北村最初展现才华的地方也不是写作而是编辑，利用执教鞭的业余时间，北村薰参与编撰了创元推理文库发行的『日本侦探小说全集』，这令他对从最早时黑岩泪香的翻案小说开始，经江户川乱步的发轫，到横沟正史的发扬光大，松本清张的社会派狂潮，及岛田庄司、绫辻行人的“新本格复兴”这一整个日系推理小说的发展脉络有了非常宏观的认识。或许就是在编撰这个全集的过程中，北村意识到了统治推理文坛数十载的松本清张所代表的所谓社会派推理小说，其源流早在乱步和大下宇陀儿的时代就已经可见端倪。乱步笔下很多描写社会众生百态的短篇“奇妙小说”都不是了不起的事件，与其说是案件，倒不如说是谜题和奇谭更贴切些，例如乱步的出道作『两分铜币』讲述的就是用一枚铜币上的小机关来开玩笑的故事，谜题本身连个犯罪事件都算不上（如果破坏法定货币不算犯罪的话）。即便乱步不经常用纸笔来“杀人”，读者

们照样对乱步的作品趋之若鹜。然而半个世纪以后，却有一群人打着复兴本格推理的旗号，以设计描写各种匪夷所思的杀人诡计为乐，无形中让读者们形成了“推理 = 诡计 = 杀人事件”的误解。试想如果要出名，那么北村薰大可加入这些“新本格推理”作家们的行列去钻研他的诡计和布局，但既然以岛田和绫辻为代表的这一批作家已然占据了小说销量榜的有利位置，后起之秀想要有所作为恐怕并不容易，或许只有剑走偏锋，甚至反其道而行才有出奇制胜的机会。

于是北村薰在他即将步入不惑之年的关头，借助推理小说大家鲇川哲也的赏识而当上了所谓“覆面作家”，亦即不公开身份的作家。做出这样的决定恐怕原因有二，一是北村早年笔耕不勤，不外乎“每晚躺在床上忽然想到点什么就爬起来写几行”的业余写作的程度，对自己能否出道并未抱有期待；二是北村不想丢了教师这个铁饭碗。所以当 1989 年『空中飞马』发表时，北村压根就没有料到自己挑战复古类型的推理小说竟一炮而红，后来又战战兢兢地在教师岗位上干了四年，直到 1993 年才辞职专注于写作。40 岁时才出道成功，而且写的是看似婆婆妈妈的“日常之谜”，难怪日后要被自己在早稻田时的学弟，早于北村一年出道的折原一揶揄。当然，这种多半不抱恶意的调侃也只是因为内心里怀有几分对学长成就的嫉妒心罢了，因为日后北村薰果真凭借着“新本格”旗手们眼中不上档次的“日常之谜”推理小说揽获了一个又一个大奖，1991 年『夜之蝉』获日本推理作家协会奖（作协奖），2006 年『日本货币之谜』获本格推理大奖，2009 年在 5 次被提名直木奖后，『鹭与雪』一作终于一举夺得这个日本大众文学的最高奖项。如此辉煌的获奖经历，对于生涯



只得过一次作协奖的折原一来说确实是耀眼得令人心生嫉妒（编注：“叙诡之王”称号足矣）。

当然，从最初的本格密室转投变格叙述性诡计的折原一嫉妒归嫉妒，因为年龄使然已经不可能再遁入北村薰门下去攻略那些“婆婆妈妈”的读者了，倒是在北村薰怀着玩票的心理发表叙诡名作『盘上之敌』的那一年（1999 年），有一个就读于金泽大学的年轻人创办了一个叫“泛梦殿”的个人小说主页，以成为推理小说家为志向不懈努力着。这个叫米泽穗信的年轻人是在读了北村薰的『空中飞马』和『六之宫公主』之后深受冲击和鼓舞，才决心以职业作家为目标的，换言之米泽是北村真正的“精神上的弟子”。

出生于 1978 年的米泽穗信老家就在日后他代表作『冰果』里描写的舞台岐阜县，目前只有 38 岁的他与直木奖得主道尾秀介、押井守的乘龙快婿乙一等人一同被视为日本推理小说界 40 岁以下的少壮力量。米泽穗信的出道作兼成名作虽然是 2001 年发表的『冰果』，但现在我们知道米泽的起点其实是 2010 年获得作协奖的人气佳作『折断的龙骨』，这部融合了中世纪魔幻元素的本格逻辑派推理小说是根据米泽出道前的习作扩写而成的。诚然米泽视北村薰为精神导师，成为“日常之谜”流派最成功的后继者之一，但从『折断的龙骨』的诞生来看，米泽当初未必如他日后所说是一开始就下定了要跟随北村薰步伐的决心，走上“日常之谜”的道路或许更多来自于生活的启发。因为太过专注于写作，大学毕业后的米泽错过了就职良机，在以“两年里不出道就放弃”的条件妥协下才得到父母的支持在高山市找了份书店店员的工作边打工边写作。这一段终日里与一般社会大众打交道的打工经历让米泽脑海中猪突猛进的各种脑洞逐渐偃旗息鼓，转而把注意力重又放到了身边的人和事上。米泽发现书店进货的青春小说总是深受学生欢迎的现象，尝试也以青春小说为切入点，这才有了日后的“古典部”和“小市民”两个脍炙人口的以在校中学生为主角的“日常之谜”推理小说系列。

其实就在米泽穗信出道的前后，“日常之谜”推理小说正陷入瓶颈期，原本“日常之谜”就是读者给北村薰的作品所下的定义，北村本人并没有理由拘泥于这层定义的束缚，而是在尝试更多的类型，比如前文提到的『盘上之敌』就是一部布局堪称经典本格，而逆转的叙诡结局又让折原一也不禁拍案的跨类型推理小说。其他像加纳朋子、我孙子武丸、光原百合等人的“日常之谜”类作品不是数量少就是水准不够，都难成气候。米泽发表『冰果』时虽然一举摘得角川学园小说大奖下设的推理部门奖，可毕竟奖项影响力有限，加上当时轻小说尚未产业化，角川无暇包装米泽这样的新人，使其作品落入了相对尴尬的境地，到发表第三作『再见，妖精』时已经陷入了因为卖不动而几乎要断送作家前程的悲惨境地。如果后来没有著名推理评论家笠井洁仗义相助，帮助米泽改换门庭到创元社旗下继续写作，恐怕日后就没有京阿尼的『冰果』了。但重新出发的米泽从过渡性的『寻狗事务所』，到续写“古典部”和“小市民”系列，再到『算计』、『折断的龙骨』这样的长篇本格推理，最后又回到短篇集『满愿』，并凭借该作获山本周五郎奖和直木奖提名，在成名后的几年里经历了豹变的过程。从他在京都动画已经将『冰果』再度炒热的绝佳大环境下仍毅然放弃“古典部”系列的举动不难看出，“日常之谜”类推理小说对米泽而言是登龙门的跳板，一旦成为畅销作家就没有再执着下去的必要了。这种普遍存在的功利性想法恐怕才是“日常之谜”自诞生以来一直不温不火的最大原因吧。

但图书市场就是这样，一旦出现“真空”就会马上有人来填补。补上米泽离开以后的空缺的就是以三上延、相泽沙呼、初野晴等人为代表的一批后来者。在米泽以后广为中国读者所知的“日常之谜”推理作家就只有创作了『古书堂事件手帖』系列的三上延，最近初野晴的“春与夏”系列因为受到动画公司垂青而知名度陡升，而相泽沙呼则是在一部分资深日版推理小说读者群体中口口相传的“日常之谜”实力作家。说到三上延，无论笔者如何安利，哪怕小说销量过百万，毕竟只出过漫画和日剧，提不起90后00后粉丝们的兴趣。于是，接下来的话题自然就集中到初野晴的“春与夏”系列及其改编动画『春与夏推理事件簿』身上了。



从“年下弱气攻”到“基佬三角恋”：“日常之谜”的人设脉络之变

Evolution of character design

出生于1971年，已过不惑之年的三上延早年在中古书店打工，后来投稿电击小说大奖出道，在电击文库打拼了近十年还是不温不火，心灰意冷之下转投MEDIAWORKS文库，以过去的打工经历为基石，写成了以中古书店为舞台，以二手书为媒介的“日常之谜”系列『古书堂事件手帖』。三上笔下的主角是23岁的打工青年五浦大辅和25岁的书店老板篠川栞子——毫无疑问都是成年人。这种设定在“日常之谜”里虽算不上主流，倒也并不少见，只不过近年来人们才逐渐形成了“日常之谜＝青春小说”的偏见，当然25岁等于个人单身史的黑长直眼镜美女店长也不能不算是个“青春尚在”的主人公，固然跟动辄14、5岁的JC、JK们比起来，25岁已然步入“欧巴桑”“轻熟女”的微妙阶段，但女大男小，男主角年下弱气攻的设定莫如说是时下正吃香的人设路线，想想前文提到的『樱子小姐』吧，已经把四十路已婚女作家脑内妄想的年下攻发挥到极致了。

出生于1973年的初野晴比三上延还小两岁，名字女性化，其实本人是个长相颇猥琐的

大叔。其出道时间与三上延相差不多，2002 年以『水时钟』摘得横沟正史奖并正式出道，但初野晴因为有本职工作，写作只是兼职，所以笔速一直不快，至 2008 年『退出游戏』发表前才出过两部单行本。『退出游戏』即“春与夏”系列的第一部，入选了 2009 年度“这部推理小说真厉害！”第 20 位，受此鼓舞初野晴将其系列化，不过 7 年多了也只创作了 5 卷而已。今次 P.A.WORKS 祭出“洛阳铲”，把一部 8 年前的旧作翻出来动画化，显然是直接瞄准了之前京阿尼的那部『冰果』，后者同样是挖了一座长达十年之久的“老坟”，令这个多少有点叫好不叫座的系列又重获新生。不过初野晴可不比米泽穗信，单是非职业作家这一点就令其个人发展受到很大的限制。初野晴笔速慢，显然不适合轻小说文库的连载节奏，况且 43 岁的年龄已经足以与年轻一代读者产生不小的代沟，在理解二次元文化方面恐怕存在不小的障碍。诚然



三上延

ビブリア古書堂の事件手帖
～栞子さんと奇妙な客人たち～





初野晴作为推理作家的潜力值得怀疑，热捧他的举动是否明智还有待验证，但初野本人的一些惊人表现却不得不教人刮目相看，首当其冲的就是“春与夏”系列那让人有点无法理解的人设。

“日常之谜”既然由北村薰首创，那么其小说角色的人设作风也理应是由北村奠基，而后经米泽穗信之手完善。“日常之谜”就是生活中的谜题，来自于平民百姓之中，虽然欧美推理小说中常有老头老太充当“名侦探”，但这一招在日系推理里吃不开，在新本格浪潮兴起后，侦探一直有年轻化的倾向（这是相对于通常由资深刑警、私家侦探来担当的暮气沉沉的社会派侦探们而言的）。所以“日常之谜”的侦探也必有年轻人的一席之地，『空中飞马』及此后发展而成的“圆紫老师与我”系列中的“我”就是一个现役 JK，而智慧过人的侦探角色——落语家春樱亭圆紫则是一个年龄在四十岁左右的美中年。活奔乱跳的年轻女学生与沉稳睿智的中年侦探，90 年代初的推理小说大抵都是这样的审美观，想来那正是泡沫经济如火如荼，援

动交际刚刚初露锋芒的时代……咳咳，书归正传，一男一女的侦探主角，加一群呼之即来挥之即去的配角，北村薰的人设模式基本上为后世所普遍遵从，同类作品的人设大多只是在其基础上的变种。米泽穗信对此进行的最大改良是，在保留两位主角的基础上，提升了两位主要配角的地位，即“古典部”系列里的福部里志和伊原摩耶花。米泽解决的问题是，事件不能总是由美少女“华生”来引发，并交给美中年“福尔摩斯”来推理，既然主角与配角与路人们形成了一个庞大的人际关系网，那么由配角甚至路人来引发事件也不会产生违和感，反而更符合“日常”这个主题。此外青春小说总是与“群像剧”形影不离，“群像”的数量总是大于2的。

经米泽改良后的人设理念被三上延、初野晴等人完美继承，比如『古书堂』里就有店主妹妹这个常驻配角，“春与夏”系列里则有成岛、马伦等几个吹奏部的同伴经常登场。从本质上说“春与夏”系列的人设并没有多少僭越的地方，但有唯二两处令人无法理解的地方，首先把主角穗村千夏、上条春太与老师草壁信二郎设定为三角恋关系，亦即上条春太是基佬的用意是什么？性倒错的成因是复杂而深远的，仅仅因为仰慕老师的音乐才华而爱上老师，这样的基情似乎并没有任何合理性可言，只能视为哗众取宠的手段，可惜在『退出游戏』发表的2008年，基佬鬼畜文化的发达程度远不如现在，春太的人设也就没有引起什么轰动。其次，把主配角置入“吹奏部社团活动”这个框架的必要性是什么？诚如读者和观众所见，主角们所在的吹奏部虽然立志以吹奏界的“甲子园”——普门馆为目标，但剧情中段突然放弃普门馆改为参加B组竞赛，“大义名分”已然失去。而且不像很多“和果子系日常之谜”就是以糕点、饮料为推理线索，“春与夏”系列中以演奏为线索的篇幅少之又少，动画版『春与夏推理事件簿』以乐谱为线索的第一话竟然还是原创的。作者无非是想借重振部活的名义来收集伙伴推动剧情，那么假设舞台放到美术部、放到合唱部情形应该也不会有太大出入吧。不过或许正因为初野晴描写的是吹奏部的群像剧才会引起PA方面如此浓郁的兴趣吧。这次的动画版到处流露出“京阿尼拔剑吧！”的挑衅姿态，用“日常之谜”来挑战『冰果』，以音乐番的包装企图跟『吹响！上低音号』刚正面。动画的监督又是那个曾以『TARI TARI』而闻名一时的桥本昌和，所以大家会在OP制作风格和声优选择等方面看

退出ゲーム
初野晴
Sei Hatsuno
ハルチカシリーズ
角川文庫



到『TARI TARI』的影子也并不奇怪。不过笔者还是严重怀疑桥本并没有认真考虑过男主角是个基佬的诡异设定，至少他既没有刻意回避，也没有想过用一些梗来服务腐女观众，而是选择了搁置。而且桥本故意把角色们的吹奏部员属性进行了夸大，原作小说里可没有那么多练习吹奏的描写，莫如说初野写到后来几乎已经忘了这一茬，桥本夹带了太多不必要的音乐私货，反而弱化了“日常之谜”的主题，推理会占用练习演奏的时间，会不会太小看了普门馆的水准？尽是演奏又严重偏离了原作的路线，这本质上可不是一部音乐番，这是真正意义上的进退两难。而且老道的观众会产生这样的疑惑：为什么作者不多写一点与音乐有关的日常之谜达到两全其美呢？这恰好是本系列束手无策的软肋，初野晴学生时代可是一身汗臭的柔道部部员，学别人附庸风雅写音乐题材结果可想而知，“日常之谜”的灵感来源于生活，生活中没有古典乐哪来的音乐梗呢？



剧情散、常识弱、感情假：6分“日常之谜”的穷途末路？

Dead End of daily life mystery

既然已经从人设层面聊到了架构层面，那么不妨再来探讨一个攸关小说生命力的问题：一部“日常之谜”推理小说要如何结尾呢？

在这个篇幅几乎等同于销量，等同于收益的时代，如何把小说写得长恐怕是作家最优先考虑的课题之一，“日常之谜”当然也不例外，所以大多数这类小说都以系列化的面貌示人。但只要是完整的小说，无论是单体作品，还是系列化小说，都会遇到这样一个问题：小说的主线是什么？进而产生的问题是，小说要如何结尾？这往往是令“日常之谜”作家最头痛的症结所在。“日常之谜”的特点就是散，短篇集是最常见的体裁，再好的作家也无法确保每个短篇的质量整齐划一，读者的疲劳点随时可能出现，作者往往是靠主角的个人魅力在推动读者的阅读欲。但如果用力过猛就有劣化为卖角色的危险，这是为主流推理小说家们所不齿的。大多数短篇集类的“日常之谜”说白了都是无疾而终，剧情本来就没有一条明确的主线，完结与否也全凭作者个人的写作意愿，与剧情本身无关。比如北村薰的“圆紫老师与我”和米泽的“古典部”系列都是这种类型。

那么有没有试图用一条主线将剧情串联起来的“日常之谜”呢？还是有的，那就是三上延的『古书堂事件手帖』系列，因为三上的本

品屈指可数，可照样是出一本火一本，说明大多数读者压根不在乎这些。初野晴的“春与夏”系列本就没有主线，PA在改编时也没有强行加入，或许在桥本看来社团活动就是一条主线，爱与友情，努力与梦想之类的“TARI TARI”模式若隐若现，但实际拍出来肯定不是那么回事。“春与夏”系列5卷目前网上有简体汉化版的仅第一卷，虽没有看过后续的原作小说，但从动画的表现来看，主线什么的应该一开始就不存在。小说目前连载的进度已到了一个相当尴尬的地步，动画改编用去了前四卷，置第五卷于不顾，等动画和明年的真人剧场版一结束，原作的人气自然要退回从前的状态，以现在的反响来看等PA再拍一季的可能性几乎为零，好评如『冰果』都没能激发京阿尼哪怕多做一话OVA的兴趣，米泽在第五卷后也已经弃坑，参照对比之下初野晴日后能坚持写完“春与夏”系列的可能性又有多大呢？说到底“完结”的定义又是什么呢？恐怕烂尾或者随便搪塞一个结局的可能性更大一些吧。

大概是早已做好了草草完结甚至弃坑的准备，“日常之谜”的作者总是抱有一种“今朝有酒今朝醉”的洒脱心态在创作每一个短篇，虽



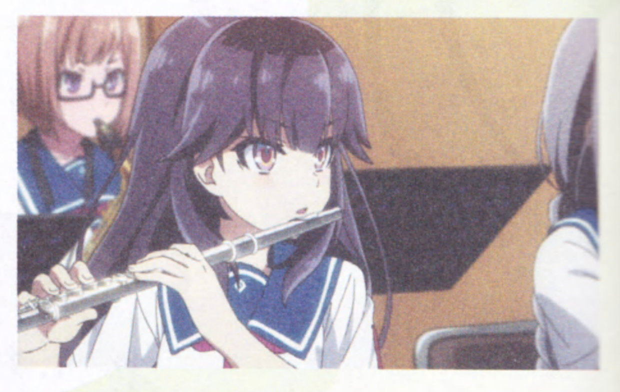
质是轻小说家，熟悉轻小说的各种路数，深知主线弱的作品中盘乏力，至多不过四五卷就会被读者抛弃，于是他将男女主角的恋爱作为明线，并搬出了女主角栞子离家出走的母亲所留下的众多谜题作为暗线，分头来推动剧情。虽然以感情作为卖点不免流于玛丽苏、杰克苏的恶俗窠臼，结局多半归入感情纠结之中，但小说主线毕竟从无到有，不失为一种发展（但未必是进步）。最近我们在『乱步奇谭』和『樱子小姐』里也看到了这样的改编，只不过强行塞入一条主线，不可避免的会显出突兀之处，损害观赏体验，『乱步奇谭』一败涂地，而迎来原创结局的『樱子小姐』总体来说至少不过不失。但三上延等人的例子应该不能视为是一个具有代表性的趋势，因为推理小说作家一直以来都没有找到在系列化作品中加入剧情主线的必要性，最好的例子就是长年盘踞日本最富有作家宝座的赤川次郎，在他浩浩荡荡的十几个系列，几百部推理小说里，真正有内在剧情联系的作



然作家的状态都有相对的波峰波谷，反映到作品上品质自然会有高低起伏，但大多数的“日常之谜”作家能把作品的质量维持在一个相对平稳的水平上大概也是受到了某种紧迫感的鞭策吧。不过平稳只是用以描述作品的状态，而不是用来评价作品的优劣的，事实上大多数“日常之谜”作家之所以长期被钉在“日常之谜”的分野里，或多或少也是因为个人水平始终上不去，写来写去都是些所谓的“水准作”吧。在日本文艺评论界，“水准作”向来不是一个纯粹的褒义词，它的潜台词是“还凑合，能看看，在平均水平上下浮动”，大体相当于豆瓣上的三星作、6分作。论文笔、论布局、论创意初野晴都是一个典型的6分作家，他的“春与夏”系列也停留在“尚可一读”的层面上，离个中翘楚还有很大的差距。当然如果恰好你喜欢这部作品里的角色们到了无以复加的程度，觉得可以给个高分，那笔者也只能摊摊手告诉你硬要把本系列当成卖角色的轻小说来看也可以，虽然原作当初是在大众文学读物『野性时代』上连载，发行单行本时也未做过多的修饰，只是在文库化以后才按照角川的惯例找插画师来画了下封面，无论怎么说都不足以归入轻小说的范畴里。这种情况跟当年的“古典部”系列很像，









所以PA这次请来了生肉ATK来重新设计了一套角色原案，只可惜PA方面并没有用好这套人设，此乃题外话。

本来就是文笔平平，可看可不看的6分小说，作者（其实有时候是担当编辑）会出于吸（hua）引（zhong）眼（qu）球（chong）的目的来设计一些很有噱头的梗，以此来试图制造话题，不单是推理小说，这在整个日本大众文学界都见怪不怪了。这些梗通常来源于一些名头很大的社会事件，作者以此充作小说背景来提升逼格。在看过『冰果』后大家应该对这种手法早已有了直观的认识，因为『冰果』这个故事的背景就是日本学校普遍存在的不公正待遇，但更深层次的背景则是6、70年代一度在日本风起云涌的学生运动。米泽1978年出生时日本的学潮已经偃旗息鼓，米泽写的是他从未经历过，也完全不熟悉的历史，这是他写作生涯中的“恶习”之一，近来在发表描写高中自杀事件的新作『真実の10メートル手前』后本性难改的米泽就遭到了读者一致的口诛笔伐，这就是米泽的另一个“恶习”，习惯性地以自己成年人的视角去解释发生在他其实并不熟悉的青少年的领域里的事件，尤其是某些影响力极大的社会事件，作家的笔触总显得功利性十足，米泽显然也是为了冲击直木奖而去的。相比之下『折断的龙骨』获得的一边倒好评说明青少年读者们的“逆鳞”是小说家用成年人的价值观来曲解发生在他们身边的事物，至于那些谁也辨不清真伪的过去的历史，管你作者如何脑洞大开。

米泽的“恶习”当然也发生在了三上延、太田紫织、初野晴这些人身上。三上延之所以

一直没有玩脱是因为他明智地把写作范围限定于旧书这个领域里，事件的发展终究围绕着书、书的所有者、书的价值、书背后的故事等几个副主题来描写的。太田紫织对于写作标的的把控力就弱了一些，跟骨头无关的不着调事件偶尔会跑出来扰乱视线，樱子小姐会堂而皇之地卸下标本师的伪装，充当一下懂法医学的歇洛克。猜想太田大概有时候会产生自己在写日版『CSI』、『识骨寻踪』的幻想，可惜幻想只能是幻想，太田并没有这个实力和社会资源。初野晴的情况就更糟糕了，40 多岁的他还要一边忍受恶劣的工作条件（毕竟在打两份工），一边把自己假想成高中美少女美少年，写他完全不熟悉的异常三角恋和高中吹奏部社团活动，其对作品的把控能力弱到何等地步是可想而知的，所以牵强附会、不知所云的事件出现频率比米泽等人要多得多，诸如几个人争夺一条纯种藏獒的短篇，把极富攻击性的藏獒当柴犬玩，完全缺乏应有的常识。这或许还是程度轻的，为了制造更多惊人的梗，初野时而影射我天朝上国的生育制度，时而又抨击美国爸爸的越战罪行，是不是把自己太当回事了？打着“LOVE & PEACE”的旗号到处挖别人隐私出来卖弄，这才是初野晴等人的本质吧。当然主要写些人畜无害日常小推理的北村薰和米泽穗信还不至于被人骂“伪善”，而稍微有点脑子的太田紫织会玩“情怀杀”，劝大家不要被过去所束缚（言下之意就是挖了你的隐私还要劝你看得开），到了初野晴那里就只有肤浅粗暴的“你伤害了我，还一笑而过”了。看着 PA 骑虎难下，笔者也只能是一声叹息，拍这样一部动画 PA 想传递给观众什么样的信息呢？不过，在考虑精神层面的意义之前，是不是应该先解决一下已经失控的作画问题？







P.A.WORKS 是一家多年来信誉得到观众认可的老牌动画公司，只是这样苦心经营的 PA 最近也遇上了优秀 IP 萎缩的窘境，去年『白箱』与『夏洛特』的表现喜忧参半，后者因为过激的演出表现而导致口碑受损，BD 销量不振。今年一开年又因为误判了推理番的市场形势而选择了一部先天不足的『春与夏推理事件簿』，结果空有吉田玲子（代表作『轻音少女』）和西田亚沙子（代表作『LoveLive!』）两位业界一姐襄助，却无处发挥她们的才能（原作剧情散乱无章，动画作画团队的表现也不如人意），甚至连滨口史郎这样的存在也无法在一部伪音乐番里有所作为。除了骂 PA 暴殄天物，笔者实在想不出有更贴切的描述方式。纵观整部动画，唯独能不受影响发挥实力的大概也只有主题曲演唱者了吧，自『有顶天家族』以后睽违 2 年多的 4 人唱作组合 fhana 又被 PA 请了回来，此次奉献的 OP 曲『虹を編めたら』绝对是上乘之作，如果拿去给京阿尼做『吹响！上低音号』的 OP 一定很搭（笑），用在『春与夏推理事件簿』上略显可惜了。▲

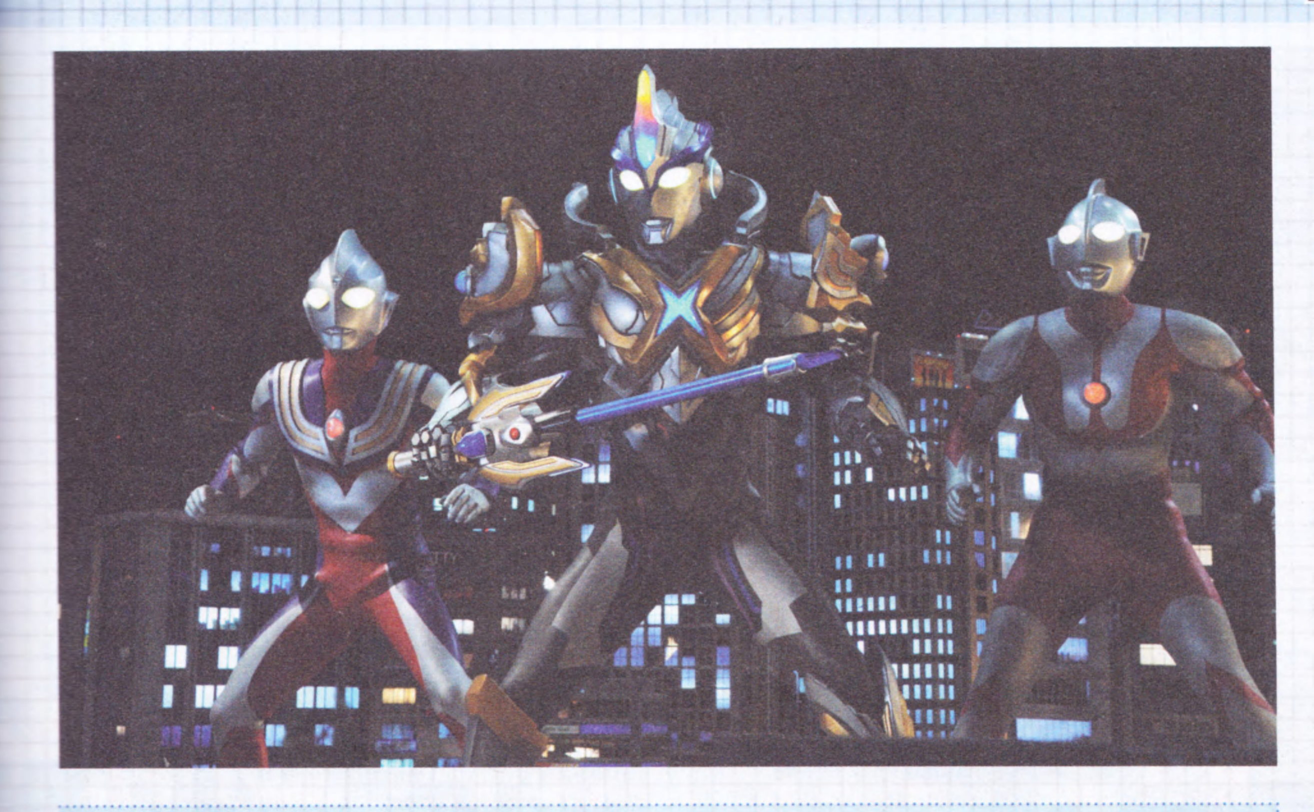


从东京"咸蛋超人"狂热说起

——收集癖与"车站章"的世界

START WITH TOKYO ULTRAMAN MANIA

■文 / 完蛋了的国王　■责编 / 白石　■美编 / 塔里



在写完中央线东京至三鹰站区间的20个车站的沿线圣地巡礼后，就有读者充满疑惑地问我：国王，这些车站你真的都去过吗？我可以很负责任且不无自豪地回答：是的，当然都去过。而且不仅是中央线沿线，连山手线沿线所有车站，外加总武线、京滨东北线和埼京线位于东京市区内的大部分车站也都实地去过，甚至于在不久前又重新刷了一遍中央线成就。于是肯定又会有人要问：国王，你是不是很闲？即使被说很闲我大概也无言以对，不过之所以突然爆发出一股强大的动力想要一口气跑遍分散于东京全城的几十个车站，并不仅仅是因为圣地巡礼之魂在起作用，更因为宅男们的一种常见病——收集癖在作祟！在刚刚过去的1月12日至2月26日的一个半月里，在整个东京都一下子冒出了数以万计的像笔者一样的收集癖者，为着一个共同的目的而在遍布于大街小巷的几十个车站间奔走，笔者把这种奇妙的现象称为"东京'咸蛋超人'狂热"，因为驱使着几万人忘我奋斗的这个目标就是日本的国民特摄作品，且早已为国人所熟知的『奥特曼』系列。该系列的制作公司圆谷PRO携奥特曼最新正统续作『奥特曼X』的剧场版『奥特曼X来也！我们的奥特曼』于2016年3月12日登陆大银幕，而此前一系列的预热活动中就有一档特别的联动企画，由圆谷PRO与JR东日本合作的"奥特曼印章接力企画"在整个东京如火如荼地展开，令十几万男女老少，土著游客纷纷行动起来，加入了"啪啪啪"（只是盖章时的声音而已）的大军中。区区收集印章的活动会有这么大的魅力？有！而且远不止这点。

铁道宅的终极收藏，85载"车站章"的兴衰

ULTIMATE COLLECTION OF RAILWAY OTAKU

车站章，日语叫"駅スタンプ"，在日本铁道建设史上是一个特别的存在。从1931年福井县的福井站首度设置车站章开始算起，已经有长达85年的历史。虽然日本还现存很多历史在百年以上的老车站（当然车站建筑物都翻新过数次了），85岁的车站章并不足以覆盖整个日本铁道站发展史，但从整个世界范围来看，日本毋庸说是把车站章文化贯彻得最久远也最坚定的一个国度。换言之，从1931年起日本的车站章历史就从未中断过，哪怕当中经历了残酷的二战和战后重建的洗礼，也没有让车站章销声匿迹。而且放眼现在的全日本，设置有车站章的车站和列车数量已经多到无法确切统计的程度，保守估计数量过千，如果算上过去已经淘汰不用的印章版本和临时增加的新式接力印章的话，数量还要大大增加。

车站章的设计大都很精美，其中大部分都根据车站所在地的自然人文历史条件，选择恰当的要素纳入印章图案中，所以称车站章为一件艺术品其实并不为过。要知道就算以大概十年前的成本来计算，制作一枚最普通的橡皮印章的费用也要1万到1.5万日元左右（折合人民币500-800元），越是高级的印章成本越高，预浸透印泥的"Shachihata式"印章（Shachihata是一家靠制作印章发家，总资产200多亿日圆的企业，日本人习惯以印章代替签名，印章需求量之大可见一斑）一枚要2-3万日元，而最高级的"订书机式"印章制作费达4万日元以上，这还不算日常消耗印泥和维修印章的开支。实际上有的车站章已经精美到屡屡发生盗窃事件的地步。所以收集车站章对于铁道宅们而言有着深不可测的吸引力，有时甚至不亚于观光活动本身，因为就像一般人拍照留念一样，铁道宅留下独一无二的印章以作纪念，性质是完全相同的。

收集车站章的热潮早已有之，在国铁时代，随着国民生活水平的急速提升，旅游的需求越来越旺盛，铁道旅行方兴未艾，此外国铁也多少抱着挽救每况愈下的经营状况的心态，从70年代开始数次组织发起全国性的车站章接力活动，其中最早也是最负盛名的是1970年起在日本全国1400多个火车、汽车和船舶站点（全部由国铁经营）设置了名为"DISCOVER JAPAN"（简称DJ）的系列车站章，这档活动影响力极大，为国铁推销铁道周游券做出了巨大贡献。声势浩大的DJ章接力活动延续了十年之久，后来于1980年被名为"我的旅途（わたしの旅）"的新接力活动取代，但40多年过去了，在一些偏远地区的车站仍残留有少数DJ时代的车站章，实在堪称奇迹。接踵而至的"我的旅途"在车站章的历史上也有着重要的意义，车站章的规格和美观度通过这次活动得到了大幅提升，一般常见的车站章被设计成圆形、四角、五角、六角四种形状，再配以黑、红、紫三色（后来又增加了蓝和绿），形成多种不同的组合，这种工整美观的设计后来被很多车站延续下来，现在全日本范围的车站章里，最常见的也还是这四种形状和五种印泥色的搭配组合。举例来说，由JR东日本运营的东京都77个车站现在就统一为小号方形章，主打黑、红、绿三色，每枚章都刻有站名，图案以车站所在地最得意的自











































▲设置在羽田机场国际航站楼2楼的一处敲章台，这就是所谓的"订书机式"印章

然人文历史要素为主，辅以简单的文字介绍，像东京站就是绿色的皇居二重桥，秋叶原站是绿色的万世桥与背景中的IT街，而御茶水站则是红色的汤岛圣堂和尼古拉大教堂，新日本桥站是黑色的日本桥与背景里的富士山，这就与之前几个车站不同，采用的是复原了的过去的景象。同在东京都，也有好多种其他形状和颜色的车站章，下文会继续介绍。

有着40多年历史的车站章接力活动在进入90年代后分化为两个方向继续发展，在二次元的方向上开始了与大手游戏动画公司进行联动的期间限定式的接力活动，下文会再行展开。在原本的三次元方面，全国性的接力逐渐被区域性、地方性的接力活动取代，有越来越多的JR地方线路，私铁加入到全线路接力、和车站沿线漫步的活动行列中来。全线路接力顾名思义就是在整条线路所有车站上设置统一规格的车站章，有时还会免费发放小手册供盖章和收藏，同时为了配合接力，铁道运营公司会设计推出相应的优惠乘车券。车站沿线漫步类的接力活动也很好理解，在某一个区间内，由一个或若干车站连同周边一起参与合作的若干景点共同设置专门的纪念章，吸引游客去按图索骥一个个收集，集齐以后还有机会兑换价值不等的奖品。像JR东日本就经常搞这种活动，最近一个三月的接力活动大奖是温泉旅馆免费招待，二奖是青森产的大米。报名采取会员制，踊跃程度叫人咋舌。



▲2016年3月开始的最新接力活动，8款经过Q版萌化设计的铁道娘车站章，画师是MATSUDA98

收集车站章的达人和偶像



RAILWAY STAMP EXPERT AND IDOL

因为铁道旅行的热度随着本格铁道宅一族的壮大而不断升温，就连铁道旅行和车站章收集活动也出现了专业化和偶像化的趋势。市面上曾经有过的关于车站章的书籍就有5、6本，相比于研究铁道的著作当然是小巫见大巫，但收集车站章较之以铁道旅行本身似乎更花费时间和金钱，因为每到一个车站就要下车盖章，有的线路班车间隔非常长，有的车站则需要出站方能盖章，时间和金钱成本自然成倍增长，所以车站章方面的达人即便是在整个铁道宅圈内也是极受尊重的。

车站章达人的偶像化是因为近几年开始有艺能界人士加入收集车站章的行列。2004年，时值NHK卫星数码高清频道开播15周年之际，财大气粗的NHK发起了一档名为『列岛纵断 铁道12000公里之旅～最长单程票42天～』的节目，得到了JR各集团的全力支持。节目由多才多艺的人气男优关口知宏参演，在42天里一笔画走完日本全国12000公里的JR线路，并由NHK进行全程生放送。一年后关口再接再厉，把前一年没覆盖到的约8000公里线路全部走完，录制了『列岛纵断～JR20000公里全线走破～』。节目播出时接连引发轰动，这位老兄所到之处时常会有父老乡亲们前来慰问，上至90多岁的老妪，下到还没念书的幼童，居然都叫得出关口的名字，可见其人气之高。其实日本的电视台经常搞这类挑战全国某某活动的大型









节目，要达成某个目标绝非易事。2015 年也是由 NHK 卫星高清频道发起的『日本百名山一笔画踏破』的节目，邀请新锐登山家田中阳希在 200 天时间里登完日本百大名山，田中二话不说，爬给你看，立即被捧红为日本家喻户晓的登山偶像，他在登山途中遇到的人竟没有不认识他不来给他打气的。关口和田中等人在旅行途中经常会有不相识的路人上来拍着肩膀鼓励他们，仿佛抱着一种“这是大家共同目标”的心理，这种真实而暖心的场面在国内纪实类节目里似乎非常少见。



▲ KANTA 组织的车站章爱好者线下聚会

关口当年在录完节目以后被奉为铁道旅行教祖级的人物，日后走遍欧亚，还来过中国挑战了我天朝 36000 公里的超长线路，没有一点毅力和超强的适应能力，再加上对铁道知识的了解是绝对扛不下来的（果然来了天朝开启 INSANE 模式后关口就怂了，节目录完后宣布退出这个系列，一躲就是 8 年）。关口在日本录节目时显然事先做过功课，每到一个陌生车站都会找车站章来盖，铁道偶像的这一举动不仅鼓励更多普通乘客去利用车站章，也让更多专业人士坚定了坚持下去的信念。笔者就知道有这样一个叫 KANTA 的车站章达人，自 2000 年起搭建了一个车站章收集网站（駅スタンプドットコム），介绍所有现役车站章的样式、所在地和保存情况，这位老兄的厉害之处是，从 JR、私铁、机场、渡轮、缆车到巴士，凡有车站章的情报都会收集，而且每隔一段时间就会故地重游并更新车站章情报。其网站的信息准确度高达 95% 以上（部分得到笔者亲身验证），笔者对此公的行动力佩服到无话可说的程度。

方兴未艾的“口袋妖怪热潮”

POKEMON RAILWAY STAMP BOOM

车站章接力与二次元领域的合作始于 90 年代末，而且与三次元车站章接力活动的艺能人偶像化道路截然相反的是，二次元车站章接力活动走的是亲民的孩童路线。

最早想到利用车站章为自己做宣传的是任天堂的王牌系列作品『口袋妖怪』（现在是不是应该统一叫“精灵宝可梦”？），『口袋妖怪』于 1996 年在 Gameboy 上推出了第一作『红・绿』后，翌年任天堂就与 JR 东日本展开合作，在东京都内 30 个车站设置了经过特别设计的“口袋妖怪”接力章，此后就作为一项长期合作，于每年夏天中小学生暑假期间开展，而接力的范围也逐渐扩大，最盛时在东京及周边地区有

JR東日本

ポケモンスタンプラリー 2015

たくさんのポケモンたちに出会う冒険へ出発だ!!

実施期間 8月1日(土)▶8月20日(木)まで毎日実施 朝9時30分▶夕方4時まで 朝10時▶夕方4時30分まで

1 このパンフレットを持って、スタート!

2 スタンプを6つ集めてゴール駅(新宿駅または上野駅)でオリジナル賞品をもらおう!

オリジナルポケモンスタンプ帳 + ピカチュウサンバイザー

次は全駅達成の冒険へ

全38駅のスタンプを集めて「全駅達成証」をゲットしよう!

全駅達成証

ポケモンでもっと楽しもう

ポケモンセンターで楽しむ

東京モノレールで楽しむ

光輪の超魔神フーパ

大ヒット上映中!!

ラリー参加のみなさまへお願い 駅や電車はたくさんの人が利用しているから、マナーをきちんと守ろうね。ホームや駅の中を走ったり、騒いだりしないでね。







近百个车站参与到接力活动中。因为每次活动都设置了数量可观的奖品供兑换，这些不对外贩卖的限定奖品往往是学生们在朋友圈中炫耀的绝佳资本，因而收集印章的诱惑力极大。其实考虑到中小学生们的行动力和财力，想要在短期内实现接力全制霸几乎是不可能的，遇到这种需要拼财力拼时间成本的活动，孩子往往会输给厚脸皮的大人们，笔者亲眼所见的是兑换到限定品的顾客里成人占压倒性优势。孩童需要成人陪同在周末节假日出行，于是JR东日本就推出了名为“Holiday Pass”的优惠乘车



券，即便如此一次出行就是至少两人份的费用，JR方面稳赚不赔，任天堂也乐于笑纳这种低成本的宣传方式。粗略计算，在100个车站设置纪念章，一式两份，以每个印章2万日元的成本计算也就只有区区400万日元，如果能动员10万人次参与接力活动，那么单人的广告成本仅40日元，低到无法想象。这就是任天堂为什么近20年来坚持搞车站章接力活动的原因。由于『口袋妖怪』的接力活动只限定于暑假期间进行，笔者没有在东京收集到这类印章，倒是在仙台周边的几个车站偶遇到了几次，因为自2012年起，活动推及到东北地区，每年春夏开展两次。笔者查阅资料后发现，『口袋妖怪』的接力活动在JR西日本、JR九州、JR北海道和其他好几个私铁系统里都在开展，以活动的范围来说已堪称日本第一。

受『口袋妖怪』启发而跟风的一些作品，无论是『名侦探柯南』还是『火影忍者』，论范围和持续性都远不如任天堂。但小范围有小范围的好处，活动的形式可以更丰富多样。比如私铁中最热衷于搞车站章接力的西武铁道，就先后搞过Hello Kitty、Q娃、龙珠、妖怪手表等多个人气大系的接力活动，西武集团的优势是拥有众多毗邻车站的百货公司，可以借卖场的宝地开作品展，搭周边专柜，这样赚取的利润就更可观了。









▲『妖怪手表』车站章收集活动

曲高和寡的“铁道娘”与国民特摄的“咸蛋超人”

RAILWAY GIRL AND ULTRAMAN

谈到JR和私铁，因为两者经营理念上的不同，也导致了他们对待车站章及车站章接力活动时的迥异态度。JR集团本质还是国企，注重企业形象和历史传承，作为车站章文化的发起者自然最为热衷，而且拥有日本全国最优质的铁道资源，也成为车站章接力活动的首选合作伙伴。私铁作为纯私企，着眼点永远在盈利上，对于投入产出比并不那么明显的车站章的态度是十分暧昧的，既有东武和西武这种有实力跟JR在关东地区刚正面，在车站章和接力活动等方面都不愿输给JR的大手私铁（两家公司70%

左右的车站都没有车站章），也有虽然实力平平，但因为历史悠久，且高度认同车站章文化，并努力在全线推广车站章的私铁如秩父铁道、小田急电铁、京成电铁、相模铁道、近畿日本铁道、近江铁道等，说白了这些公司的理念更接近于JR。但也有一些反面的例子，例如独霸名古屋地区的私铁名古屋铁道、关西地区实力排名前列的京阪、阪急和南海电铁等，在对待车站章时就极其潦草，过半数的车站都不设车站章，更遑论车站章接力活动。既然说来说去都是经营理念在作祟，那么撇开向来大张旗鼓的JR集团不谈，肯定也有一些分散在日本各地的中小规模私铁企业认同车站章文化，想借助接力活动来提升企业的盈利能力。这些企业中的很多过于弱小，没有单打独斗的实力，于是就想出了抱团取暖的法子。那么，这种性质的接力活动有没有与JR的大手接力活动在声势上一较高下的实力呢？恰好笔者在最近半年里就亲身经历了两次属性迥异的二次元车站章接力活动。

首先进入笔者视线的是2015年3月21日-2016年2月29日期间举办的"全国'铁道娘'巡礼2015年"接力活动，目的是为了纪念铁道娘企画诞生10周年。"铁道娘"始于2005年玩具公司TOMY的一个食玩企画，此后每年新增角色，共出13弹，外加陆续增加的非系列角色，十年多来已经发展成角色数破百，涉及范围遍布全日本数十家私营铁道，食玩手办销量过百万的庞大"帝国"。铁道娘系列前后有两位御用画师，一位是同人画师起家的壬生夏生，一位是被苍树梅称为"战友"的漫画家MATSUDA98，这两人与『RAIL WARS!』的画师バーニア600一样在铁道宅圈内都深受喜爱。10周年庆是个大活动，所以用来接力的车站章散布于本州岛和九州岛的共22个车站（共23个印章，其中一个设在玩具公司TOMYTEC），虽然活动长达一年，但要集满所有印章仍绝非易事，因为这23个车站竟全部避开了JR线路，从最南面的福冈县西日本铁道天神大牟田线朝仓街道站，到最北的青森县青森铁道浅虫温泉站，仅这两点间的运行距离就超过1000公里，各私铁之间一般不会有优惠乘车券，于是仅车资一项就已高得令人咋舌，时间成本更是不可估量。似乎运营方的本意也不是让大家集齐印章然后来换奖品，而是同期推出了23款铁道娘



▲在去年的铁道娘全国车站章接力活动中获得人气第一的鬼怒川みやび，隶属于东武铁道



▲即将在关西8个车站开展的铁道娘车站章接力活动



▲近江铁道为自家的铁道娘丰乡あかね设计的纪念乘车券



▲从2015年起作为京都市地铁二次元代言形象的太秦萌、松贺咲和小野弥纱

钥匙圈加迷你印章的套装，作价1000日元卖给粉丝。说起来TOMY社本来就是玩具厂商，需求跟作为游戏公司的任天堂不同，卖周边赚钱显然更直接有效。

这个看似有点遥不可及、曲高和寡的活动结束后，TOMY方面或许也意识到粉丝们的参与热情不高（铁道娘的粉丝绝大部分来自于铁道宅，连资深铁道宅都完不成的接力活动意义何在？），从2016年3月26日-8月31日的半年间，又推出了一个只涉及到关西8个车站的迷你铁道娘车站章接力活动，身为大闲人的笔者届时也打算去凑个热闹。那么TOMY靠卖周边赚钱，这些地方性私铁公司如何增加营收呢？虽然参加接力活动的也有像东武这样不愁吃喝的大手企业，但更多的是旗下只运营一条两条线路的小公司，这些公司要么通过TOMY社分利润，要么也构思推出特色周边和乘车券。比如近江铁道就计划在3月19日推出铁道娘丰乡あかね的专属乘车券，售价1500日元，可以在丰乡站与近江八幡站之间打一个来回（原车资就是1500日元，实际上没有硬折扣）。提到丰乡站，大家自然会联想起『轻音少女』的第

一圣地丰乡小学旧校舍，去朝圣就必须利用到近江铁道。如果再考虑到 3 月 26 日开始的接力活动中有一站是丰乡与近江八幡之间的八日市站（不巧的是盖章需要检票出站……），那么买一张 1500 日元的乘车券也不失为一个好选择。

“铁道娘”的系谱规模固然不小，但跟已经申请到“数量最多的派生电视剧”吉尼斯世界纪录的奥特曼系列比起来，真的算是小巫见大巫了。这个圆谷 PRO 的王牌剧集从 1966 年 1 月首播以来，历经半个世纪都不曾中断过，编入正统系列的番剧 30 多部，其他电影、电视、动画作品数量破百，不开一个大手专题的话根本无从介绍，就算是理一遍作品系谱的简介也要动用至少几千字的篇幅，真无愧于国民特摄的威名。然而，即便是如此鸿篇巨制的国宝级作品，在进入 90 年代后半段时也陷入了明显的低潮期。至 2007 年时圆谷 PRO 的负债额已高达 30 亿日元，随时面临破产倒闭的危险。之后随着大手广告制作公司 TYO 的资本介入，圆谷家族退出管理层，2010 年家族经营了 47 年的圆谷 PRO 正式被 TYO 吸收为子公司，奥特曼系列也随之开启了崭新的时代——2011 年开播的『奥特曼列传』。『奥特曼列传』的最大卖点，简单来说就是“炒冷饭”，号称用 21 世纪的技术，把过去 40 多年间曾在奥特曼系列各作里登场的奥特兄弟和怪兽人气角色重新“请回”荧屏。这种死马当活马医的“情怀商法”果然轻易奏效，『列传』一口气制作了 104 话，成为史上





▲设在 JR 滨松站一角的奥特曼专卖店

第二长的奥特曼番剧，完结后又于 2013 年开播了『新奥特曼列传』，继续各种“情怀牌”“回忆杀”，就这样一直播到了今年，看来注定要成为最长的一部奥特曼作品了。

开篇所说的剧场版『奥特曼 X 来也！我们的奥特曼』就是『新奥特曼列传』的一部衍生作品，主演是新登场的奥特兄弟“奥特曼 X”，其人类本尊叫大空大地，隶属于“特殊防卫队 Xio”。想来一提到“咸蛋超人”，笔者这一代的天朝粉丝的记忆大都还停留在乡秀树、北斗星司的那个年代，其实在日本的情况也差不多，知名度最高的仍旧是最早的赛文、艾斯、杰克等奥特六兄弟。所以虽然奥特曼 X 与早先的六兄弟之间并没有直接的“亲属关系”，但这次考虑到为了系列 50 周年作造势，还是通过车站章接力的活动形式把六兄弟们又请回了人们的视线中。

本次接力活动仅就规模而言可与『口袋妖怪』巅峰期的活动相媲美，动员 JR 东日本车站达到 63 个（另有两个东京单轨线车站），设印章 68 枚（65 枚车站章 +3 枚用途各异的特典章）。车站遍布于中央总武线、山手线、常磐线、东海道本线、东北本线、埼京线、武藏野线和东京单轨线沿线，乍看大多数车站都集中在东京都核心地带，却也有少数几个常磐线上的车站位于遥远的茨城县境内，即便是绕山手线一圈集满 28 个印章也绝不是件轻松惬意之事。笔者奋战两天半的时间也只收集到 53 枚印章，换做是普通的学生和上班族只能利用业余时间一点点收集，实现全制霸恐怕也要花上几周时间吧。但笔者也注意到这次活动的奖品丰富程度也远超一般接力活动，运营方贴心地考虑到各种不同人群的收集能力，设置了多个档次的奖品，最低一档只需收集 10 个指定大车站的印章就能到便利店兑换贴纸。全制霸者的大奖则是有机会通过抽奖获得一款全球仅一只的特殊涂装奥特曼手办（A 奖），或一套精美的奥特六兄弟玻璃杯（B 奖），或参加奥特六兄弟摄影会的机会（C 奖）。在日本，只要是限量版就有大把闲人抢着



▲奥特曼车站章接力活动收集手册

劇場版 ウルトラマンX エックス

TIPS

・原则上一条线路在某个区间内所有车站的印章规格都是相同的，比如上文提到山手线全线、中央总武线（包括总武本线支线）从马喰町站经东京站到西荻洼的区间段都是东京77站统一规格的小号四方印。但从吉祥寺站开始就进入JR东日本八王子分社的运营区间，印章规格全部变为黑色的小号圆形章。同样，从秋叶原站东面的浅草站开始的总武本线各站则使用大号的圆形章，印泥颜色各不相同。整个东日本最常见的是大小号的四方和圆形章，五角和六角不多，偶有三角形章，如上野站和大宫站（新干线特制）。但到了西日本，车站章的规格就比较丰富了，如四国岛的JR车站圆形、四方、五角、六角形章都有，山阳本线很多车站用六角形章。

・车站章原则上只在有人管理的车站设置，“无人化”的车站是没有车站章的，因为印章无人保养，很容易损坏而不堪使用或干脆丢失。

・每个车站放置车站章的地点不尽相同，一般设在检票口内外的敲章台上，也有收藏在工作人员办公室里的，更有委托给车站旅游咨询窗口或附近商店的，所以需询问相关人员才能获得。

・不仅是JR和部分私铁的站点，部分列车上、机场、部分巴士站、缆车站、渡轮码头、观光船上、观光塔、博物馆、纪念馆内等场所也都设有纪念章，具体信息不妨参考“駅スタンプドットコム”

・押按车站章时也应该遵守一定的礼仪，自觉排队、敲完后物归原处、随手关闭印泥盒。

・日本有几家出版社制作过类似“车站章手册”的收集册，如果提前入手的话可以照手册分页押按。但抱着邂逅的心情，不拘用什么载体，走到哪里按到哪里也未尝不可。或者可以像笔者这样把印章和票据合在一起收藏做成一本旅行手记。

・目前并没有一个集中公布车站章接力活动信息的网站，乱入接力活动全凭运气。

要，更何况是大名鼎鼎的奥特曼限定品，于是就出现了文初笔者所描述的成千上万的男女老少，土著游客大家热火朝天“啪啪啪”的有趣场面。其间笔者注意到一个细节，很多亲子或者祖孙辈一起来集章时，长辈总是鼓励孩子亲自动手敲章，每收集到一个就仿佛完成一项成就，有的亲子还会击掌相庆。反倒是很多成年人一口气掏出5、6本收集册，噼里啪啦一通狂敲，显然是想增加中奖率，想来那些限定奖品应该都会落入这些成年人之手吧，然而在孩子们的童真面前，大人们的功利心实在是不值一提啊！



尾声 EPILOGUE



如果你喜欢旅行而不喜欢收集，那么车站章可能对你而言只是铁道宅这种亚文化里的一个可以忽略的小分野；如果你既喜欢旅游又热衷收集，那么车站章未尝不能成为你个人收藏里一个自成体系的独特分野。作为本文的尾声，是关于车站章应该了解的几点常识。最后祝诸君旅途愉快！满载而归！▲



重口味之下依然是一颗傻白甜的心

——Nitroplus十五周年大作『凍京NECRO』

■文/安莲·月炎蓝 ■责编/如月千华 古落 ■美编/小茧

A BIG NEWS FIFTEEN YEAR ANNIVERSARY HARDLINER FIFTEEN YEAR ANNIVERSARY HARDLINER

INFO

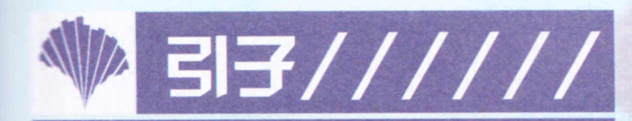
开发商：NitroPlus

发售日期：2016年01月29

声优：木村あやか 秋山樹 唯香 あじ秋刀魚 波奈束風景 奏雨 柚原みう 髭内悪太 鬼頭鷹 室元気 みかづきわらい

原画：大崎シンヤ

剧本：下倉バイオ



引子

INITIAL IMPRESSION

去年差不多同一时期，本人在给放出预告PV的『凍京NECRO』写预告文的时候，心底里对这个游戏是做好了地雷的准备的。然而开始玩了以后，最最担心的3D效果问题，反而远超预期。倒是剧本这块，"不负众望"地发挥微妙。

下仓和深见真的组合基本没什么人看好，前期放出的预告也让人觉得剧本命运多舛。成品面世之后，只能说这孩子的确是亲生的，爹妈的相貌特征都清晰可见。毕竟是Nitro+的十五周年纪念作，『凍京NECRO』并没有满足于仅仅是僵尸大战爽到就行，故事终归还是落到人和人的战争之上。但是，翻来覆去又是城市拟人、又是虚拟偶像、又是活死人黎明、又是赛博朋克、又是冰天雪地、又是世界末日的……元素相当丰满，最终的成果却微妙地有些小家子气。里面少数能让人感觉到狂野大气的，反而是拿着一把电锯到处锯僵尸的女主人公。好在初期从设定到演出的新鲜感都做得不错，起码玩这游戏的80%时间都不会觉得无聊。

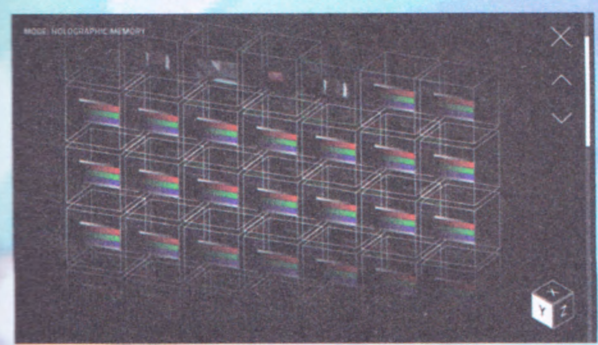
如果你还记得N+的程序猿在『君と彼女と彼女の恋』里玩花样玩到上头的情况，就该猜到这一次N+绝对不会收手。从游戏启动时输入指令的界面，到进入游戏后的标题菜单，乃至完全立体化以X轴、Y轴、Z轴划分的存档界面，全都让它一上来就高冷地和普通黄油拉开了距离。不过负面影响也很明显，这些花里胡哨的设计都意味着颇长的启动、读取和存储时间，让不少玩家很是抱怨。游戏全通后还有一个小彩蛋，开始画面输入特定指令『su』，密码『0.75』就能够解锁一个小游戏，大家可以自己去体验一下。

整部游戏最大的革新点，就在于其3D的打斗场景了。尽管画面被吐槽还是PS2水平，但建模和流畅程度也算是过得去，初玩的时候还是很带感的。或许受到技术限制，又或许为了让文本的存在意义不被取代，『凍京NECRO』采用的是一句描述加一套动画的叙述方式，造成一种定格瞬间的效果，优点是更加戏剧化，玩家不是单纯看播片，能够实时看到角色的内心活动，缺点就是一套动作会被打断好几次，有种不完全燃烧的感觉。如果N+在之后的游戏里还想继续尝试这种做法，还是需要好好吸取来自于玩家的反馈，这套模式未来应该可以更加完善。

若要定义『凍京NECRO』最大的特点，本人会使用"超乎想象"这四个字——也仅仅只有这四个字。至于它后面跟的究竟是"好"还是"烂"，抑或是"有病"，这实在令人难以抉择。



▲代码字符串式界面，玩家也能体验程序猿的B格



▲除了唬人外并无特殊用处的立体化存读档界面



▲通关后小游戏，重回上世纪像素时代气息



▲建模效果上，我真的不是在用steam玩3A？



▲ 3DCG的打斗场面总体表现差强人意

tips：开始前的预防针：比系统更破天荒的线路设定

比较熟悉深见真尿性的人，看见这名字应该能意识到游戏里会出来百合元素，但应该完全想不到，不仅占据最重要位置的女主角echika（方便起见，后文将暂时根据音译为绘千华）不能推，而且上过的女人比男主角早云还多。绘千华上过的女人包括她的上司燎子、军警察的大尉渚、女主角之一雾里、Congsu、甚至还和女boss罗露夏哈约过炮。所有跑通前还不死心惦记着某条线能把这蕾丝边掰直的人们呐，这个自带大量POV的角色不是女主角，而是比男人还要有人权的主人公啊！

另一件大家不可能猜到的事情是，虽然游戏有四个妹子的专属线路加一个TE，但这四条线路里只有两条是属于早云的，剩下一条是绘千华泡雾里的线，另一条则干脆就没这两个主角什么事，为什么呢？因为在那条线里他们都变活死人了。

整个游戏的分歧点其实只有两个，这两个分歧点的4种排列组合形式和好感度无关，而是决定早云和绘千华两人谁变成僵尸，鉴于选项的数量，每条线自然也只有一个结局。早云和绘千华都活下来没变活死人的时候，进入伊利亚线；绘千华变僵尸的时候，早云会去和蜜魅谈恋爱；早云变僵尸的时候，会进入绘千华X雾里的蕾丝线；至于第四种组合，当两个主人公全变僵尸的时候会发生什么呢？这里先卖个关子，你可以先自己猜猜看。

总之，男主超惨。

共通线

在世界末日靠打僵维生是一种什么体验？

MILGRAM EXPERIMENT START.





冻京的故事发生在一个全球冰冻化的未来世界中，严寒的侵袭导致资源匮乏，而对资源的争夺自然就引发了不断的战争。为了胜利，各国都努力在战争中开发新技术，ネクロマンシー（下文将简称为necro）就是其中一项可以让尸体再度活动的技术，掌握这种技术的人被称为死灵法师。所谓necro就是死灵法师将死灵注入尸体，让尸体再度活动并受到自己操控的一种技术，尸体在被活死人化的初期，依然会保留生前的记忆和感情，但这一切会随着时间慢慢消失，最终成为彻底无自我意识的“牵线木偶”。这批死灵法师当年在战场上立下赫赫战功，可随着战争结束，他们便没有了存在意义，并被视为威胁开始遭到“清洗”。







其中，有一位叫米尔格拉姆的死灵法师，成立了一个名为实验室的恐怖组织，他是史上悬赏金额最高的死灵法师，有一批被称为“自杀志愿者”的忠实信徒。这些信徒对米尔格拉姆抱有一种近乎狂热的宗教崇拜感情，在各地操控着活死人作乱。针对这一批死灵法师和他们操控的活死人，除了军警察这样的官方治安组织，民间还出现了一批以处置活死人为生的“生死者追迹者”，主人公早云就是鸦济生死者追迹事务所的一员。

鸦济事务所的创始人鸦济五胜与早云的父亲曾是战友，他在早云成为孤儿后收留了他，同时被收留的还有因为和父亲鉾康吵架离家出走的绘千华，以及另一个孤儿时尧。三个孩子成人后，五胜在两年半前被米尔格拉姆用毒气毒死，此后鸦济事务所就由他的妻子燎子和三位生死追迹者共同支持。

故事开始于鸦济事务所一次针对“副都知事绑架事件”的追查，当早云击败主犯唐云山后，在他驾驶的车子里没有找到被绑架的副都知事，而是发现了一位丧失记忆的神秘美少女宝形伊利亚。早云等人瞒着军警察将伊利亚保护了起来，可通过她这个名字，大家只能查到她是网络上非常有名的虚拟世界设计师，对于她为什么会在那个时候出现在车里一无所知。宝形伊利亚于是提出要用自己账户里的巨额财产雇用鸦济事务所的成员帮她追查失去的记忆。当大家追查到伊利亚曾经住过的儿童福利院池袋CPC时，米尔格拉姆现身了……

伊利亚线

当公主遇见骑士

WHEN THE PRINCESS MET A KNIGHT.

伊利亚线是一条非常反常规的线路。大部分黄油都喜欢把真女主的线路强制放最后一个跑，但在『凍京NECRO』中，4条线路是平行关系，只有在全通之后会开启一个True End，而这个True End又恰恰是加在伊利亚线后面的。





于是许多人打完游戏之后陷入了对攻略顺序的疑惑，论信息量伊利亚线是最少的，基本内容就是谈恋爱，当成第一条线跑是很合适的，可要说剧情连贯性的话，这条线应该放最后才算是一气呵成。本人现在在写介绍时也遇到了相同的问题，但最终还是决定按照拆分开伊利亚线和true end的方式来分析，至于理由，文末再做解释。

宝形伊利亚这个角色，正如游戏里多次提到的那样是一位标准的公主，童颜巨乳的外表，性格活泼可爱，而早云就是她的骑士。一般来说公主的作用无非就三个：一个是人见人爱花见花开，一个是被抓，还有一个就是被救，伊利亚完美诠释了这个定义。

伊利亚和早云的相逢是王道式的“命运邂逅”+“一见钟情”，早云在风雪中听到有声音在呼唤自己，然后发现了伊利亚。接着早云非常迅速地就被伊利亚的美貌所折服，毫不在意她可疑的身份就将她藏到了事务所里，而伊利亚则将早云当成是拯救自己的王子，对其相当积极主动。在经历了伊利亚的数次遇险事件之后，两人感情发展突飞猛进。但他们之间依然有一个很大的障碍，那就是早云的心魔。

早云的父亲武雪曾经是一流的生死追迹者，他的近接铳术战斗是完美的，近乎艺术，然而他对妻子小希子过于浓烈的爱，为他招致了毁灭。





米尔格拉姆多年前派实验室的成员巴普洛夫在他眼前杀死了小希子，并给他两个选择——让他用最完美的战斗杀死自己，或是，跪下来求自己让小希子作为活死人复活。武雪选择了后者。最后，武雪被队友鉾康作为叛徒处决。

童年的早云由此一度认为自己是活死人的孩子，害怕自己不是人类，即使长大之后也依然害怕去爱别人，害怕重蹈父亲的覆辙。然而命运却依然让相同的事情发生在了他身上。

伊利亚早年曾是池袋CPC的实验儿童，拥有很强的共感能力，她曾在无意中和冻京自身的意识体通话，让后者通过和她的接触具现化为sub-con这个虚拟形象。名为帝国能源社的企业非常需要伊利亚的这种能力联系sub-con，执行冻京重生计划，让城市实现繁殖再生。米尔格拉姆为了阻止冻京重生，便利用伊利亚做诱饵，先是通过一系列抓来抓去的事件把伊利亚的知名度搞大，引起帝国能源社对她的注意，接着趁帝国能源社来救伊利亚时装作被俘虏的样子，借机潜入了帝国能源社，最后成功地彻底破坏了计划实现的可能性。

至此，伊利亚便没有了利用价值。面对前来救她的早云，米尔格拉姆要求他对伊利亚做出爱的告白，随即当场挖出了伊利亚的心脏。和武雪一样，在早云面前依然是两个相同的选择，是屈服还是战斗，这一次，早云选择了战斗。

米尔格拉姆的唯一心愿便是能死在如艺术杰作般的战斗技术之下，他终于如愿以偿。而早云虽然失去了伊利亚，但他获得了爱的能力，并且知道伊利亚会永远活在他心中。

女主角竟然死透了，真是够有胆子啊，诸位读者朋友是不是也这么觉得？







蜜魅线 当骑士遇见骑士

WHEN THE KNIGHT MET A KNIGHT.



蜜魅初登场时是个英气十足的女剑客，但帅不过三秒，前脚刚指责完早云这个竞争对手抢她生意，后脚就因为早云夸了她两句，立马害羞得口齿不清了，自此奠定了她全作吉祥物担当的命运。

蜜魅和早云是同行，但她所属的义城活死人追踪事务所只有她和哥哥两人，且哥哥从不露面，所以一直以来她都是凭自己一个人勉强地想要抗衡鸦济活死人追踪事务所的三个强战力，是一位独挡一面，拥有相当实力的生死追迹者。

由于伊利亚是那种在共通线就被坐实“唯一女主角”名号的角色，所以故事在突入蜜魅线时有一些突兀，早云突然就从一见钟情的模式中抽身，把注意力转移到了蜜魅身上，并且完全没有什么怀疑自己是僵尸，亦或是惧怕自己拥有感情之类的心理斗争，感情发展得非常顺利。

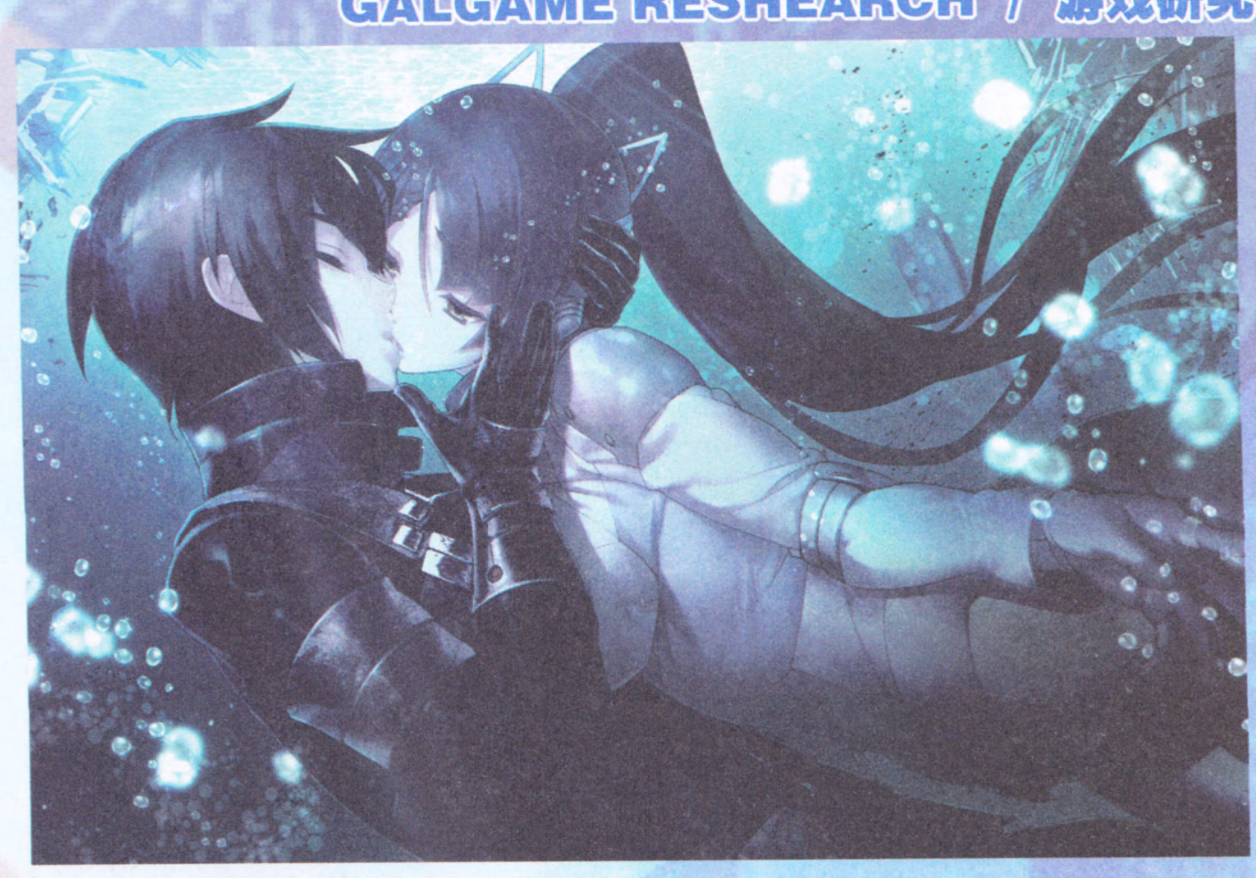
故事转入蜜魅线的变化首先发生在绘千华战死并被军方变成活死人之后，蜜魅在医院里探望“被救回”的绘千华时对着早云欲言又止，因为这时只有蜜魅意识到了绘千华已经被变成活死人——就像她哥哥纯彦当年那样。

纯彦战死的事情发生在几年前。在同一场面对活死人的战斗里，鸦济事务所失去了顶梁柱五胜，蜜魅则失去了自己的哥哥。当时是早云救下了被活死人围堵的蜜魅，但因为五胜去世的打击过大，早云认为或许是自己当时选择了救人，间接导致了五胜的死，所以之后都不愿意回忆这段往事。对蜜魅来说，这却是一生都无法忘记的事情，从这天起，蜜魅对早云的感情就很复杂，既有羡慕憧憬，又渴望超越他。



即使顺利从那场战斗中存活下来，生活对于蜜魅依旧残酷，一直以来义城家都只承认纯彦为流派的继承人，对蜜魅的实力并不认可，加上死于战斗之事传出去会令家族蒙羞，所以蜜魅的哥哥被改造成了活死人。蜜魅面对一天天逐渐消失情感，渐渐无法完整说话，身体也在逐渐腐烂的哥哥，想尽各种办法努力工作赚钱来维持他的“生命”，期间甚至多次想过再次杀死哥哥，但终究没有忍心下手。因此，蜜魅对于重要的人变成活死人的痛苦，比谁都清楚，对于间接害死她哥哥的米尔格拉姆也比谁都要仇恨。

大部分时候蜜魅都是个出色的生死者追迹者，但一牵扯到米尔格拉姆就会因为仇恨丧失基本的判断能力，在得知鸦济调查到米尔格拉姆的线索后，蜜魅提出联手，但前提是要让她对米尔格拉姆施以最后一击。如果说伊利亚线是伊利亚改变早云的故事，蜜魅线则是早云改变蜜魅的故事。在蜜魅的世界里，只有复仇，她从未想过复仇完成之后的生活应该怎样，也从未有机会像个普通女孩那样生活，体验普通女孩的娱乐方式。和早云在一起后，她开始将目光放到了未来，而不仅仅局限于现在，局限于被行尸走肉的纯彦束缚着的人生。





这条线路的爆点相对较少，但是配角都令人印象深刻。比如被早云等人视为“神”的五胜当年被毒死后，米尔格拉姆偷偷得到了他的尸体，将他变成了活尸。而五胜竟然因为对燎子执着的爱而坚持了两年半都没有丧失理智，尽管他到最后只记得去执着于爱，却忘了自己爱的人是谁。最终，他和在这条线里同样变成活尸的徒弟绘千华同归于尽。

蜜魅的哥哥纯彦戏份虽然不多，但同样令人印象很深。虽然他始终是说不出话也摆不出表情的状态，但“人性”在纯彦身上残留的痕迹处处皆是，比如在蜜魅和早云气氛暧昧的时候故意咳嗽、比如会帮蜜魅擦眼泪、比如在最终活死人和人类混战的时候，行动不便的他竟然还是找到了巴普洛夫，以死亡为代价完成了复仇。即使变成了活死人，他也始终没有丢掉义城剑道继承人的尊严。

在线路尾声，蜜魅终于杀死了米尔格拉姆，但自己也身负重伤。此战之后，所有人都以为蜜魅已经战死，实际是銉康为了保护想要回归普通人身份的蜜魅日后不被寻仇，而散布的假消息。早云瞒着人们，赶往郊外与蜜魅汇合，他们将一起离开冻京，踏上寻找未来之路，开始新的人生。





雾里线
当一朵花遇见另一朵花
LILY GARDEN IN BLOOM.

如果说伊利亚是早云的官配，那性格柔中带刚的雾里就是绘千华的唯一本命。

雾里的妈妈紫是一位单亲母亲，在紫死后，雾里就被紫的好友，绘千华的父亲鉾康收养了过来。雾里和绘千华一起被当做姐妹养大，但绘千华和鉾康的关系并不好，自从绘千华赌气离家出走后，父女二人的关系变成了彻底的敌人，而雾里是夹在两人中间唯一尚存的联系。

雾里是绘千华最爱的人，可即使她在外面浪遍千人也始终没勇气对雾里表白。鉾康是绘千华最恨的人，可绘千华想要接近雾里，就不得不面对鉾康。雾里一直希望能让父女俩重归于好，这恰恰又是绘千华最排斥的事情。最爱的人和最恨的人不仅都是军警察，还是上下级关系，这是绘千华痛苦的源泉。父女二人这么大的仇，归根到底要追溯到绘千华小时候，鉾康对她说了句ACG里十大常令主角产生童年心理创伤的金句“你要是没生下来就好了”。至于鉾康这么说的原因是什么，你肯定猜不到，而且应该也没人能猜到，因为这种玩法太耍无赖了，下文再提。



雾里线的第一个爆点是，绘千华通过雾里母亲的照片作为线索，发现了一卷录给自己的录像。录像里出现的男人，是紫曾经的同事久留岛美智也。他告诉雾里，紫是在研究死灵气体时被活死人袭击而死，当时死灵气体外泄，所以紫当即就变成了活死人。美智也坦白自己因为恋慕紫，在她死后通过人型军事用机器人贩卖商、企业家天知寿一郎提供的机器人，将紫的灵魂注入其中，实现了“复活”。这个机器人也就是伊利亚从孤儿院离开后的朋友——曾利步花。由于录像给了雾里很大冲击，绘千华没让录像放完（在Congsu线，因为绘千华变成活尸情感淡漠了，所以我们才能看见这录像的后半段内容）。

接下来的故事，和两条早云做主角的线路相比，主线变得完全不同。

早云在和米尔格拉姆的第一次战斗中死亡，随后被军方变成了活死人，但包括他自己在内，所有人都没有意识到这一点，直到他在对战时又死了一次。这条线因为蜜魅的好感度不够，她没在事务所门口看门（无误），于是巴普洛夫抓走







了燎子并将之改造成了活尸，等绘千华等人再见到她时，她已经和五胜一起作为敌方活尸归来。剧情中段的大战中，米尔格拉姆、巴普洛夫全部被击败并死亡。自此，世界似乎归于平静，实验室首领的退场，让自杀志愿者们一盘散沙，活尸导致的问题开始变少，生死追迹者纷纷失业。鸦济事务所在燎子死后分崩离析，被改造成活死人后，早云情感渐渐消失，完全成了鉾康的工具；时尧因为亲手击毙了自己倾慕多年的燎子以及让他又崇敬又嫉妒的五胜，已经失去了活着的动力，随即被军方当成叛乱分子下了“排除”命令，最后被早云所杀；蜜魅起初继续为军方打工，但很快也成为了“排除”对象；绘千华则因雾里在她和老爹间选择了追随老爹而去，始终耿耿于怀，每天窝在空无一人的事务所里不问世事，过着废人的生活。

在绘千华做废宅的日子里，世界发生了翻天覆地的变化，因为她爹，在这条线，做BOSS了。

鉾康暗地里“养”了一大堆活死人的事情被雾里发现，雾里傻白甜地想要阻止他，结果发现鉾康早就心理扭曲反社会了。到这里还挺有传统丧尸片的味道，雾里逃命时才发现原来整栋警局大楼里的人早就都被杀死并变成活死人，他们只是每天被操控着正常作息，所以雾里才一直没发现这里的活人员工已经只剩自己一人——包括送她来刺杀鉾康的渚，其实也早就被控制。逃无可逃的时候，绘千华终于出现英雄救美了。



这里绘千华的登场其实经历过复杂的思想斗争，起初雾里在找老爹摊牌前，抱着一圆最后心愿的想法去找绘千华告白，但绘千华缩了。原因是她前不久刚通过曾利步花支离破碎的“遗言”得知自己和雾里都是紫的孩子，这让她觉得和亲姐姐谈恋爱太禁断了。之后，是被关在警局楼里的伊利亚想尽办法偷偷给她发了消息，才让她认识到雾里正处于危险之中。在求救的同时，伊利亚还给她发出了另一个请求，希望她对人性日益缺失的早云完成“再杀”，来拯救他。

接下来就是绘千华大杀四方的节奏。在一路忍痛杀了变丧尸的渚、时尧和早云之后，绘千华终于站在了自己亲爹面前。到这里，可能是整个游戏里最大的爆点来了！打了一半的时候亲爹告诉了绘千华一个吓死围观群众的消息——其实我是个给。

事情回到N年前，鉾康一直暗恋自己的队友早云爹，奈何早云爹是直男，另一边紫一直明恋鉾康，可奈何鉾康是弯的，这悲剧的贵圈真乱关系最后由科研人员紫的一个惊人举措终结——紫提取了鉾康和早云爹两个人的种，在自己肚子里怀了绘千华。因此鉾康才始终觉得绘千华是禁忌之子，是他的罪孽，所以才会在发现绘千华和自己一样弯的时候觉得怒不可遏。



“所以你妈是早云爹”——这话下仓你写的时候脸绝对笑皱了吧？

总之，之前三条线路里什么鉾康看着雾里想起紫然后突然流泪啦，什么总是站莲花池前沉思（紫生前非常喜欢莲花），什么几年前被五胜八卦和紫走得近啦，种种让人以为鉾康是因为失去紫才开始失心疯的线索其实都是烟雾弹啊！紫连同妻都算不上啊！他喜欢的是男人啊！人家这条线里看到曾利步花的时候想也没想就一枪崩掉了啊！

至于最后的结局，女儿当然战胜了自己的爹。这场战斗中虽然他们失去了很多人，但鸦济还在，绘千华和伊利亚、雾里、索菲亚、蜜魅组成了奇妙的同居组合，她们将共同继续在鸦济事务所，在冻京生活下去。







Congsu线 当公主想起过去

THINGS BECOME STRANGE.

如果你认为雾里线已经够大胆，那么Congsu线将再度刷新你的认识。

Congsu是一位出色的黑客，同时也是情报贩子，鸦济和义城都是她的客户。她总是独自一人蜷缩在某个令人既视感很强的旧货铺里，在电脑的包围中一边噼里啪啦敲打键盘一边流着口水，看起来与世隔绝，但在关键时刻却总能发挥意想不到的作用。

在共通线的前半部分，当早云带着伊利亚出现在Congsu面前，希望她能提供关于伊利亚的情报时，Congsu支支吾吾地说着没找到情报的样子就足以令人浮想联翩。可是在伊利亚线，关于她和Congsu的往事完全被隐去了，一直到Congsu线才真相大白——虽然也谈不上什么真相，还是固定的那点套路，人人都能猜到。

本文刚才提到，Congsu线里早云和绘千华全都变成了活死人。游戏里关于活死人有两个重要设定，一个是会慢慢消失感情变成行尸走肉，二是不能和人类交配。尽管这两项设定在游戏里被以不同的形式打破了，可主人公一旦变僵尸就不能发展感情戏的这一宗旨还是很有节操地贯穿了全作。现在可以回答刚才的那个问题了，当两位主人公都变成僵尸的时候，Congsu线要由谁来和她谈恋爱呢？答案是，伊利亚（误）。

Congsu和伊利亚小时候曾是很好的朋友，那个时候Congsu的名字还叫丽萨。丽萨和伊利亚在池袋CPC一起长大，是同龄人里少数有幸从各种实验中生存下来的孩子。有一天，她们在池袋CPC的一个秘密房间里发现了一个陌生女人，两人于是向她求救，请她带她们离开池袋CPC——这就是伊利亚、Congsu和曾利步花相识的经过。

根据美智也的后半段录像所言，她本来一直







想秘密独占曾利步花，但情报外泄了出去，帝国能源社对这项研究成果产生了兴趣，为了不让曾利步花被当成研究对象，美智也以被激发出共感能力的伊利亚作为条件，将曾利步花和伊利亚一起藏在了天知寿一郎的大型妓院“要塞”中。这样一来，天知寿一郎可以利用伊利亚的能力，同时伊利亚和曾利步花的存在也不会被外界知晓。

大约就在这个时候，丽萨和伊利亚被分开，丽萨逃了出来，作为Congsu活着。伊利亚则和曾利步花一起被藏在要塞里。丽萨想要救出伊利亚让她过上普通人的生活，病急乱投医之下，接触到了某个“人物”。彼时一心只想着要救出伊利亚的丽萨，并不知道对方是“实验室”的成员，直到得知伊利亚和绑架事件联系在了一起时，才意识到自己闯了大祸——米尔格拉姆策划了一起副都知事绑架案，让鸦济的人在追查案件时发现伊利亚，再让伊利亚的存在和能力被帝国能源社注意，最终实现自己破坏冻京重生计划的目的。当Congsu和伊利亚再重逢时，伊利亚已是失忆状态，但Congsu认为可能忘记过去会让伊利亚生活得更加幸福，所以始终没有勇气和她相认。



进入Congsu线后，90%的时间里玩家都会疑惑自己到底在跑谁的线，确切地说，在跑谁X Congsu的线。这一次，燎子和五胜依然作为活尸归来并被时尧杀死，米尔格拉姆和他的小伙伴们也早早退了场，剩下的时间都用来展示早云和绘千华如何面对并接受已是僵尸身的自己，花了不小的篇幅交代两人对生死的态度。但Congsu始终没有放弃希望，她每天都会在网络上花大量时间来研究如何维持住活尸的情感，最终她在绘千华和早云携带的外部电脑上找到了线索，认为绘千华和早云的感情会残留在外部电脑中。

就在看似一切将要发生转机的时候，伊利亚被曾利步花，以及米尔格拉姆的女部下罗露夏亚带回了要塞。这一条线的伊利亚呈现出了很典型下仓式女主角的思考回路，那就是明明分离在眼前，应该珍惜分分秒秒，可这都不算什么，我的小情绪才是最重要的——一开始，眼看着早云说不定哪天就要变成没情感的活尸了，伊利亚依然因为“是我连累了大家”而拒绝和他见面和他讲话，拒绝实现他“最后的日子里只想和你多待一会儿”的愿望；接着，被天知寿一郎骗回要塞要她去找sub-con的时候，逻辑也是“不找回sub-con我就不能原谅自己，就不能和早云再见面”；最后，当伊利亚让sub-con现身时，却发现自己被天知寿一郎利用了，作为冻京意识的sub-con陷入危险并失控暴走，此时此刻的伊利亚为了逃



避现实，干脆躲在网络世界里不出来了。

为了拯救冻京，Congsu在曾利步花的指导下制作出了一个再现过去东京景象的虚拟现实程序，将它通过东京塔传送出来，把希望重新送到人们心中，成功制止了暴走。另一边，早云的大脑之前在Congsu的帮助下和网络联在了一起，当sub-con暴走后，早云为了找回伊利亚踏上了一条没有返程的路。这里的男主角发挥了尤其无私的精神，提醒伊利亚要想起现实世界里还有重要的人在等她。于是伊利亚想起了丽萨，赶回了现实世界与Congsu团聚。故事结束，可喜可贺，可喜可贺。

那么问题来了，通篇下来，Congsu作为女主角之一好像也没和谁有什么感情戏，那么scene怎么办呢？游戏的解决方法是，给Congsu加了一个SM爱好者的属性，让早云和绘千华定期以SM作为Congsu提供情报的“报酬”，每人分别和Congsu有一次调教scene，你服不服呀？





//True end//

终于到了揭晓true end的时刻！其实true end很短，内容用一句话就可以概括：sub-con强行读档，逆天改命，让伊利亚成功吐便当。于是在这个世界线里，该死的都死了，该活的都活着，早云和伊利亚从此幸福地生活在了一起；绘千华向雾里表白成功，从此幸福地生活在了一起；蜜魅跟在自己线路里一样，在True End的结尾也洒了一次哥哥的头发，表现自己对过去已释怀；时尧虽然暂时没泡到燎子但目测未来也还是会从此幸福地生活在了一起。可喜可贺，可喜可贺。

于是，为什么要把伊利亚线放第一个写呢？因为啊，伊利亚线竟然到最后都没有吐便当，太有骨气了，太令人佩服了，可要是上句写完她死了下句就告诉你强行good ending了，那这个体验就很坑爹了。而现在，只要你不是跳着看这篇文章的，那么在你看到这段话之前，冻京起码能在你心目中担当大约几分钟“有胆子敢让女主角在唯一线路死透”的游戏。可是很遗憾，这个游戏并没有你想象中的那么铁血那么黑，在cult的皮囊之下，包裹着的依然是一颗传统的心。





总结 又一次群像剧的野心？

NITROPLUS LEAD THE WAY.





整部『凍京NECRO』一直在讨论生死的问题，然而遗憾的是，在这方面它并没有给出一个令人满意的答案。游戏的开场就是武雪祈求米尔格拉姆复活妻子的场景，面对相同的境况，人们会如何选择的确是一个充满戏剧冲突的剧情点，从故事中的立场，活尸化被视为是错误的选择，人应该坦然面对所爱之人已死的事实，否则只会给自己和他人带来不幸。可随即我们发现，主角活尸了以后情况好像也没那么糟嘛，感情也是有办法保存的嘛。而且女主角死透后还是因为主角光环诈尸了，反而更加令人觉得不公平——女主角路道粗抱对了大腿所以心被掏了都能通过sub-con完美复活，别人没有门路，复活技术差点只能变活尸就要被批评一番，这合理吗？当然啦，玩个游戏一般人也不会在乎这么多，娱乐性够就可以了。

除了文章开头提到的系统创意，『凍京NECRO』在剧情上还有不少值得一提的部分，比如一些很扯淡的设定，鉴于篇幅有限，本人在不影响整体流程的情况下就把“城市拟人化交配”之类的设定吃掉不写了，大家有兴趣的话可以自己再跑一遍游戏体验剧本的脑洞。

比较值得重点谈谈的，是这次群像剧的尝试。下仓曾在『アザナエル』里玩过一次群像剧，但无论从故事格局、矛盾冲突还是人物数量来说，都不如『凍京NECRO』这次大手笔。虽然『凍京NECRO』的每条线里都有自己的主人公，但另一个主人公也依然有充足的戏份刻画，即使TA在这条线里变成了活尸：伊利亚线里，绘千华刚和父亲和解，就不得不面对父亲已经被变成活尸，要和自己兵刃相向的结局；蜜魅线里，绘千华选择在自己丧失理智和情感前战死；雾里线里，被操控的早云在被下令杀死蜜魅的时候，依然会用残留的情感偷偷留下自己的外部电脑帮助蜜魅逃出去。

配角也各自有自己的故事。时尧小时候曾为了报杀父之仇来刺杀五胜，被毫不留情地打败后，他要求留下来学习，以便有一天能够击败五胜，而五胜竟然同意了。然而渐渐，时尧每日努力的理由不再是为了报仇，而是为了能向燎子证明自己，让燎子爱上自己。可一直到五胜去世后，他在燎子心中的位置也始终不能取代五胜。另外一位重要的女性BOSS罗露夏哈则对米尔格拉姆抱有深厚的感情，虽然我们在游戏里甚至没什么机会看到这两个人的对话，但不管哪条线里，就算米尔格拉姆死了，罗露夏哈也会坚持继承他的意志，将他的计划实现。另外巴普洛夫也是个很有趣的角色，他会在将死人活尸化之前，按照他生前的故事对他进行改造，于是我们才在游戏里看到了会飞的活尸，八只手拿着不同武器的活尸等等。相对来说，反派米尔格拉姆的塑造就稍微有些牵强，其它线路里的过早死亡还大大降低了他的时髦值。而鉾康更是被塑造地近乎精神分裂，在有的线路里是大好人，在有的线路里则心理扭曲，比较难令人接受。反派的“弱”化，也使得这次群像剧的整体效果不尽如人意。



尽管这一作的CG相对比较重口，诸如伤口横截面，酷刑折磨，裸露的大脑，打到肠子都露出来之类的场景屡屡皆是，可细观剧情和角色，传递的依然是很传统的，关于爱的故事。这样的十五周年大作，其实对比十周年时的『装甲恶鬼村正』并不能令人满意，但或许也是N+近年来改变的一个缩影，皮子外面它还是当年的N+，可骨子里，或许早已无心恋战。据说本作还要出个联动的塔防手机游戏，或许对手游市场的拓展才是这个十五周年纪念作对N+而言最有意义的地方吧。▲

《勇者·梦华》

DNF同人纪念画集

由绘师：忘川の泉眼，倾力绘制

详情视频请扫描下方二维码

-You ha




《勇者·梦华》
忘川の泉眼个人DNF纪念画集
－ 限量发售中 －
通贩请扫描下方二维码

方舟圣歌 - 被遗忘的花海

官方世界观设定集

游戏基本概念

游戏类型：中世纪架空魔幻系 RPG

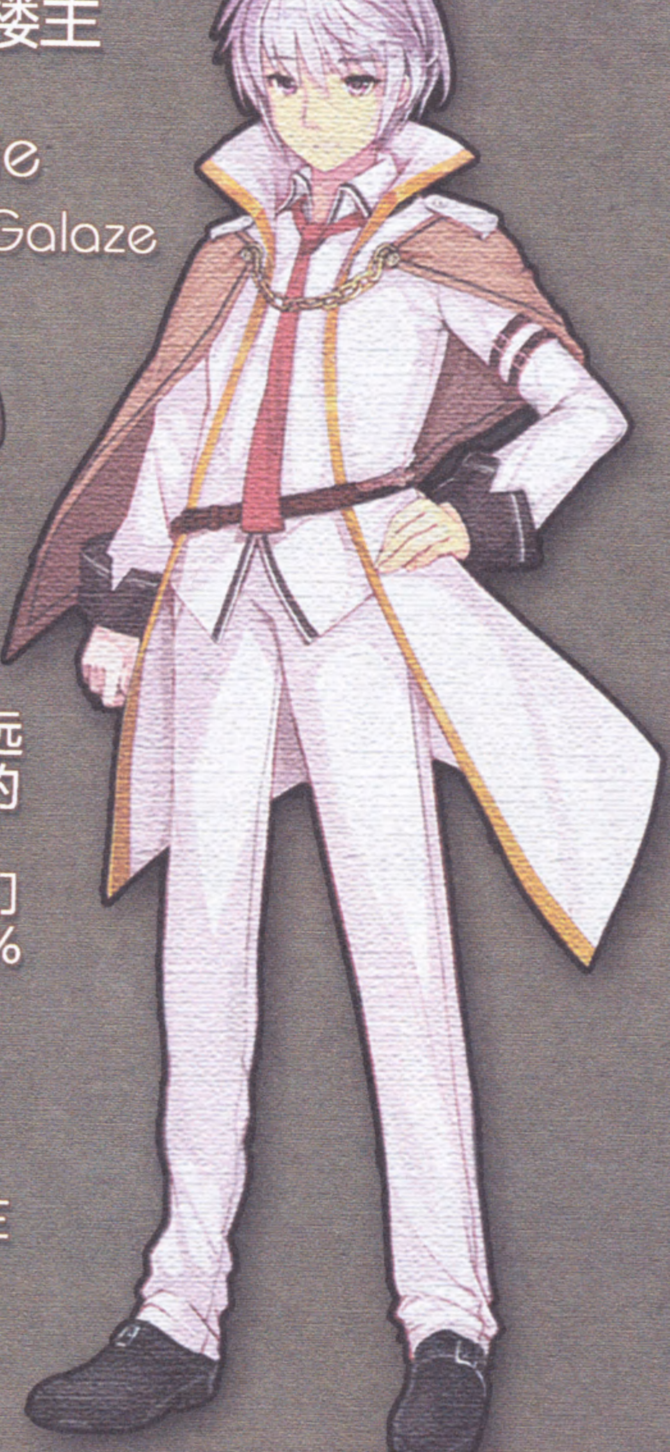
关键词　：中世纪、剑与魔法、魔幻、龙与魔兽
架空、理想与现实、神与人、战争
创世与本源、宿命论、阴谋论、权力
多种族、庞大世界观架构

作品系列：方舟圣歌系列第一作正传

作品篇幅：长篇至超长篇、同一世界观系列作

游戏企划：折凳工作室
策划、文案：镜湖楼主
程序、脚本：AR
美术、UI　：spirtie
宣传、监督：SinonGalaze





命运的起源……

没有人会想到，这个世界蒸汽文明的时钟会永远停止在那一天的傍晚，在那块被称为“地狱之星”的陨石从天而降的那一刹那……

尘埃遮天蔽日的四十个昼夜后，苟延残喘的人们回到地面，看到的是文明的废墟和历史的末日，80%以上的科技和生命都已经归于沉寂了……

但在这片废墟之上，人们看到了深渊中的光明，看到了那一块块在黑暗中闪耀的宝玉。

“如果这是神明的恩赐，求神带给我温暖。”

赤红色的宝玉在祈求者的手上化为烈焰，希望在众人的眼中重新燃起。

千年以前，一个文明始于钻木取火。千年之后，文明回到了当初抉择命运的十字路口……

历史翻开了新的一页……

“炭火也好，魔焰也罢，它都照亮文明的方向，带给人们希望。”

——传奇炼金术师“南十字星”



2011年，我们
开启了国内ACG文化探究先河！
2016年，我们
将再度以全新的姿态强势回归！

《二次元研究RE》，
打造深度ACG文化研究志。

轻松痛"痛文化"周边来袭
——彩色和纸胶带

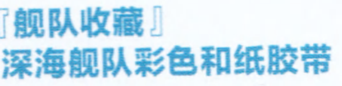
价　格：~~15元~~/个　狂热价：14.25元/个

省 0.75元




『舰队收藏』
驱逐远征队彩色和纸胶带





『舰队收藏』
深海舰队彩色和纸胶带





『lovelive!』
彩色和纸胶带复刻版



『舰队收藏』
舰队透明亚克力水晶桌面立板





俾斯麦


齐柏林

价　格：~~15元~~/个
狂热价：14.25元/个


省 0.75元


U511


Roma


Littorio

『舰队收藏』
金属甲种勋章
(甲种勋章 + 勋章盒)

价　格：~~68元~~
狂热价：64.6元






省 3.4元

『舰队收藏』
金属咸鱼勋章
(咸鱼勋章 + 勋章盒)

价　格：~~68元~~
狂热价：64.6元







『舰队收藏』布制御守

欧洲新星齐柏林 + 第六驱逐队 +C89 劳模鹿岛

价　格：~~15元~~/个
狂热价：14.25元/个






省 0.75元








扫我．戳我
用"手机淘宝"APP 扫一扫



二次元狂热 TWO DIMENSIONS MANIA 89

微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：jedihao@163.com

封底故事
『坊之岬海鲜』

光盘定价 25 非卖品